XBOX 360 • PLAYSTATION 3 • NINTENDO WII • PSP • 3DS • DS

015. szám

a videojáték

KONZOL magazin

www.konzol.eu

699 Ft
2011. OKT. II. évf. 9. szám
ISSN 2061-8808



GEARS OF WAR 3

SÁSKASZORÍTÓBAN

III. forduló

KONZOL magazin

MEGA-NYEREMÉNYJÁTÉK

Az utolsó menet után (lapozz a 15. oldalra) sorsolunk egyet, majd a négy szerencsés egy hatalmas Konzol Magazinos buli keretében, egy kvízjátékon döntheti el egymás között, ki a leghűségesebb olvasónk!



SONY make.believe | Full HD 1080 | Edge LED | Picture Engine X-Reality | Motionflow XR 200 | dlna | WIRELESS LAN READY | BRAVIA Internet Widgets



Lemaradtál az első két felvonásról? Nem probléma!

SZÁLLJ BE A VERSENYBE TE IS. EHHEZ CSUPÁN ANNYIT KELL TENNED, HOGY MEGVESZED A KIADÓTÓL VAGY A CONSOLE CORNER ÜZLETÉBEN A 13. ÉS 14. LAPSZÁMOT, ÉS KÖVETED AZ ABBAN LÁTHATÓ UTASÍTÁSOKAT.

A Sony Center áruházak felajánlásából.







Szezonnyitó

Felkészültünk, előre terveztünk, hónapokra elég hideg- és melegélelemmel vártuk a szerkesztőségben az ősz beköszönését, ami a megjelenési listák alapján mindent vivő pár hónap lesz – ám az ősz elfelejtett jönni. Az hagyján, hogy a szeptember első fele olyan hőhullámot hozott, amilyennel jószerivel egész nyáron nem találkoztunk, de mindezek mellett még a játékok is csak lassan csordogáltak, sőt pár betervezett cím még ki is maradt (például a FIFA, pedig még azt is bevállaltuk volna, hogy a nyomdában teszteljük le, miközben már elkezdik a magazin nyomását – mindent az olvasóért), vagy éppen az utolsó egy-két napban estek be. Zoli, a tördelőnk gondolatban már szerintem mindenféle kínzási technikát alkalmazott rajtam, amikor a kilencszázhetvennyolcadik javított és átvariált kilövést (olyan, mint a tartalom, csak belső használatra) adtam oda neki
Jó, panaszkodni így sincs okunk, elvégre a jelen számunk kiváló bevezető az említett időszakhoz. Két hatalmas, monumentális alkotás, melyekben a tesztoszteron, az adrenalin mindent elhomályosít, miközben igazi macsók pusztítanak mindent, ami él és mozog (a system seller Gears, ami méltó lezárás – majd meglátjuk – egy fantasztikus trilógiához, illetve a Warhammer, ami annyira aprólékosan kidolgozott tömeghent, hogy a díjat érdemelne). Aztán nem hivatalos utazást is tehetünk Banoi szigetére, amit zombik, mutáns élőhalottak, és a túlélők/elhunytak javaira hajtó bandák tartanak az uralmuk alatt (Dead Island). A japán stílusú verekedős anyagok szerelmeseinek ott van a nagyon szép Arcana Heart 3 – a gyűjtői verzió berendelve, megy a BlazBlue CE mellé. Jóval a megjelenés előtt tesztelhettük az elátkozott templomos kalandjait (a meglepően jól sikerült The Cursed Crusade), végre arra is lehetőséget kaptunk, hogy ne csak hadonásszunk, táncoljunk a Kinect segítségével (Rise of Nightmares), amihez még egy klasszikus, részben platform alapokon nyugvó őrültséget is kaptunk (The Gunstringer), ráadásként pedig ott az F1, a zseniális Xenoblade, és még sorolhatnám. A lényeg, hogy ebben a hónapban bárki bármit is kapott tesztelésre, annak örülhetett, mert nyolcvan százalékban minőségi anyagok jelentek meg gépeinkre (jómagam bármit zokszó nélkül kipróbáltam volna, ha nem az utolsó másfél hétben esik be minden). Ezek közül az igazi kakukktojás talán csak a Champion Jockey, ami viszont egy újdonságunkhoz jelentett kiváló nyitányt. Lapzártakor érkezett amúgy a hír, hogy a szintén ritka kivételnek számító Bodycount mögött álló stúdiót a játék gyenge startja miatt be is zárták, béke poraikra.
Ráadásként pedig a játéktesztek mellett egyéb érdekességek is várnak az érdeklődőkre: előzetes, bemutató a videojátékok lehetséges jövőjéről, telefonos újdonság, tévéajánló a nyereményünkhöz stb. Remélem, elégedettek lesztek.
Stábunk egy része még javában nyaralt, amikor a magazin már szinte teljesen készen állt, így ők most nem tudtak részt venni a cikkek megírásában, viszont van három új írónk, akiket fogadjatok nagy-nagy szeretettel: Gáspárral (Mo) már volt szerencsém együtt dolgozni a Fangoria oldalain, Csaba (sQr') pedig „új fiú", akit a netes lélekvesztőben találtam, de annyira tetszett a stílusa, hogy egyből kapott is egy kétoldalas tesztet. Velük és többi írónkkal (illetve a magazinnal) kapcsolatban értékeljetek a 14. oldalon található kérdőívünk segítségével, hogy láthassuk, mit is szeretnétek az újságba, mik az igényeitek. Hogy ki a harmadik? Ő egy nagy visszatérés, hiszen… de nem is mondok semmit, lapozzatok csak a 30. oldalra.
Tovább nem is húzom az időt, nyugodtan álljatok neki a magazinnak, elvégre bőven van olvasnivaló, egy hónap múlva pedig újra jövünk, méghozzá várhatóan iszonyatos dömpinggel. Tartsatok velünk akkor is!

Böjtös Gábor

Ui.: Remélem, tetszenek az alternatív címlapjaink. Ezek nem kerültek forgalomba, egyszerűen kedveskedni akartunk velük – így is kinézhetett volna a magazin.

IMPRESSZUM

KONZOL magazin

Konzol - a videojáték magazin
info@konzol.eu - www.konzol.eu
ISSN 2061-8808
Megjelenik havonta

Kiadó
Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest Visonta u. 1-2.

Terjesztés
Lapker Zrt. és alternatív terjesztők

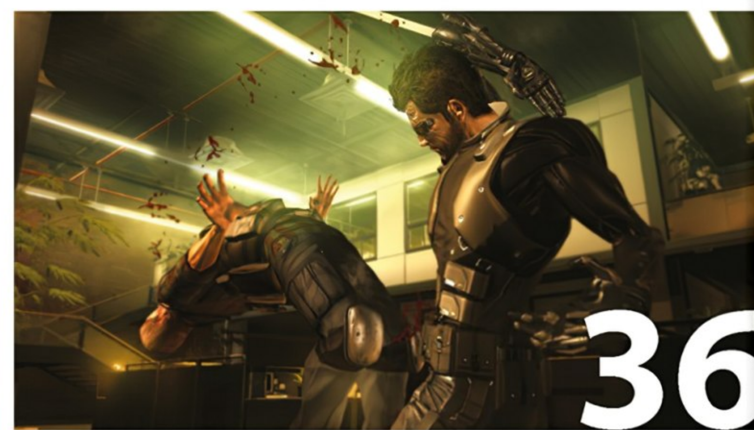
Szerkesztőség
Főszerkesztő:
Böjtös Gábor
bojtosgabor@konzol.eu
Szerkesztő:
Raj Krisztián
rajkrisz@konzol.eu
Grafika és tördelés:
Fekete Zoltán
fekete.zoltan@konzol.eu
Gazdasági igazgató:
Martin
martin@konzol.eu
Laptulajdonos:
Morvay Péter
morvay@konzol.eu

Hirdetésfelvétel
Morvay Péter
morvay@konzol.eu

Előfizetés
Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest, Visonta u. 1-2.
www.konzol.eu/elofizetes.php
elofizetes@konzol.eu
Digitális előfizetés:
www.dimag.hu/konzolmagazin

18

52



36



46





HÍREK-ÉRDEKESSÉGEK

06..... **Hírek**
08..... **SkyDrift interjú**
12..... **OnLive -** Felhő(tlen) játszadozás

TESZTJEINK

18..... **Gears of War 3** (X360)
24..... **The Cursed Crusade** (X360/PS3)
26..... **Dead Island** (X360/PS3)
30..... **Star Fox 64 3D** (3DS)
31..... **God of War Collection Volume II** (PS3)
32..... **Ico & Shadow of the Colossus** (PS3)
34..... **Tom Clancy's Splinter Cell Trilogy** (PS3)
36..... **Deus Ex: Human Revolution**(X360/PS3)
38..... **Bodycount** (X360/PS3)
40..... **The Gunstringer** (X360)
42..... **Poháralátét-díj: Champion Jockey** (X360/PS3)
43..... **Madden NFL 12** (X360/PS3)
44..... **El Shaddai** (X360/PS3)
46..... **F1 2011** (X360/PS3)
50..... **Rise of Nightmares** (X360)
52..... **Warhammer 40,000: Space Marine** (X360/PS3)
56..... **Bleach: Soul Resurrección** (PS3)
58..... **Arcana Heart 3** (X360/PS3)
60..... **NHL 12** (X360/PS3)
62..... **Driver: Renegade 3D** (3DS)
64..... **Xenoblade Chronicles** (Wii)

ROVATAINK

10..... **Harc a Szentföldért** avagy minden lovagnak megvan a maga keresztje
66..... **Kibeszélő** eszgével
68..... **Audiovizuális mámor** legújabb felvonása Krisszel
70..... **TV-teszt -** SONY KDL-32EX720
71..... **Sony Ericsson Xperia Play-teszt**
72..... **PSN és XBLA alkotások**
76..... **Művelődj** eszgével
78..... **Retro** Varangyok a padláson
80..... **Konzoltáció** a rovat ami Rólatok szól


60


24


26

Videojáték-ipari Csihi-puhi

Most, hogy vége lett a Gamescomnak (és még nem kezdődött el a Tokyo Game Show), egyre harsányabbak az iparág megmondó emberei. Ezért e havi számunkban külön szekciót nyitottunk a legérdekesebb adok-kapok szócsatáknak, „ami a szívemen, az a számon" gondolatrohamoknak, de nem félünk elmenni egy kicsit bulvárosabb irányba sem.

Nem vesztegetem többé az időm a Halo 4-re

Ryan Payton az utóbbi évben a Microsoft megbízásából a 343 Industries nevű fejlesztőstúdiónál tevékenykedett a Halo 4-en, mint kreatív igazgató. (Előtte dolgozott már a Metal Gear Solid 4-en is, ahová Kojima-san maga toborozta be a videojáték-szakújságírás berkeiből! Most a hírszerkesztő megáll egy órára álmodozni, mielőtt folytatja a munkát.) A játék történetéért, és a kreatív csapatért volt felelős, de most úgy döntött, hogy feláll, és továbbadja a stafétát. A Kotaku online magazinnak adott interjújában beszélt arról, hogy a stúdión belül mennyire nem tudta érvényesíteni ötleteit a játékkal kapcsolatban, így teljesen elveszítette az érdeklődését. Belefáradt abba, hogy minden egyes ötletéért harcot kell vívnia, és a fejlesztésben semmilyen kreativitás nem érvényesül. Meglátása szerint a játék egyre csak rosszabb lesz, és az eredeti elképzeléstől már jócskán eltávolodott, ezért az idejét nem szeretné olyan dologra pazarolni, ami nem az „ő szintjén" van. (A hírszerkesztő meglátása szerint a Halo-széria sohasem volt „híres" a kiváló kreatív- és dizájn rendezéséről. E téren mindig is csapongó teljesítményt nyújtott, így a Halo 4 azzal, hogy egy egységességre törekvő elme elhagyja a csapatot, csak ugyanolyan lesz, mint az elődei.)



A Microsoft a sz*rt is kirúgja a kiadókból!

Rob Dyer – na nem a TV-ből ismert gördeszkás srác, hanem a Sony egyik magas beosztású, vagyis engedéllyel rendelkező megmondó embere – akadt ki egy interjú során a Microsoft kiadókkal kapcsolatos üzletpolitikájára. (Mondjuk értenie kell hozzá, hisz ő a nyilvánossággal és a kiadókkal való kapcsolattartásért felelős igazgató a Sony-n belül.) A haragját az váltotta ki, hogy napfényre kerültek az MS kiadókkal szemben támasztott feltételei, miszerint (többek között) csak akkor jelentethetnek meg a konzoljukon játékot, ha azt a világ minden régiójában egyszerre képesek piacra dobni, minden platformra. Ha ezeket a feltételeket nem tudják teljesíteni, akkor nem lehetnek külsős kiadók az X360 konzolon. Dyer ki is fejti, hogy miért szabhat meg ennyi feltételt a Microsoft. Szerinte ugyanis ezt annak érdekében teszi, hogy a játékokat és azok tartalmait a lehető legegyszerűbb, leglebutítottabb formába kényszerítse, és ha valakinek netán 9GB-nál nagyobb méretű játéka van, és ki akarja használni a Blu-ray adottságait, vagy egyszerűen olyan játékot szeretne kiadni, amit az MS nem tud kezelni, akkor az inkább forduljon bizalommal a Sony-hoz.
Adalék Rob mondandójának igazolásához, hogy pletykák szerint a Battlefield 3 X360-on két lemezen kerül kiadásra, ami bizonyítja azt, hogy a jövőben érkező játékok már szabadulnának a DVD szűkös korlátaitól.



VS.



Nem lesz elég...

Egy rövid gondolat Michael Pachter elemzőtől (mert ő egy számunkból sem maradhat ki!): „A Playstation3 50 dolláros árcsökkentése nem lesz elég ahhoz, hogy legyőzze az X360-at az USA-ban". Havi szinten még mindig kb. 50 ezerrel több eladott X-et vizionál kedvenc analitikusunk – bár mi is látunk benne rációt, ugyanis az ősz a sportjátékok korszaka, és lapzártánk előtt kerül piacra az amerikai focis játék, a Madden NFL új része is, ami egymagában képes arra, hogy az X360 akár még 20-ra lapot húzva is nyerhessen odaát.



Kukába velük

A Forza 4 fejlesztője, a Turn 10 Studios nem kisebb merészségre adta a fejét, mint hogy az autógyárak által hivatalosan megadott értékeket, paramétereket egyenesen a kukába dobja. Állításuk szerint a többség csak hazugság, marketinges halandzsa. Így vagy ők maguk, vagy külsős cégek mérték meg a játékba kerülő autók minden tulajdonságát, hogy a lehető legpontosabb értékeket építhessék be az új Forzába. A rajongók eddig is elégedettek lehettek, hisz a már bejelentett Autovista szolgáltatással akár egy Ferrari-t is a nappaliba varázsolhatnak, hogy annak minden porcikáját megcsodálhassák. Egyedüli üröm az örömben, hogy a Porsche autói nem szerepelhetnek a Forza 4-ben, mivel felettük kizárólagos jogokkal az EA rendelkezik, és ők inkább az új Need For Speed epizódban, a The RUN-ban látják szívesebben a német sportkocsikat, mintsem hogy egy konkurens malmára hajtsák velük a vizet.



A Konami is készül a karácsonyi szezonra

KONAMI

„Szegény britek." Ez a mondat két módon is értelmezhető az idézőjelek közt. Egyrészről Kunio Neo, a Konami európai részlegének igazgatója mondta ezt, másfelől ironikus is, mert korántsem igaz. Rajta keresztül a japán kiadó vezetése mély sajnálatát fejezte ki az angol videojáték-értékesítő bolthálózatoknál divatba jött árképzéssel kapcsolatban. A karácsonyi hajrá küszöbén ugyanis nem tetszik nekik az, hogy a nagyobb kereskedők szándékosan viszik le a játékok árait a megjelenés előtt, és ezzel „óriási" veszteségeket... akarom mondani bevételkiesést okoznak a kiadóknak. Szerintük nem egészséges pl. az, hogy a Tesco 30 fontos áron dobta piacra az új Deus Ex-részt, de több más sikerjáték is jobban teljesíthetett volna, ha az eredeti áron kerülnek a boltok polcaira. Míg Neo úr szörnyülködve, addig a többi európai ország játékosai inkább csak irigykedve tekintenek a szigetországi „sorstársaik" helyzetére. A spanyolok 60 eurós kezdő árcédulájával nem csodálkozunk azon, hogy ott 45%-os az illegális letöltések aránya, míg egy angol 35 fontos játék maradéktalanul elfogy a polcokról. Az ausztrálok még ennél is rosszabbul járnak: náluk egy új játék 88 ausztrál dollár, átszámítva kb. 95 amerikai dollár környékén kerül piacra és még kénytelenek elfogadni a szigorú cenzúrát is. A japánok évtizedek óta nem tudnak felülkerekedni azon a téves nézetükön, hogy az európai piacra is rá lehet erőltetni azt, ami Japánban bevált.

A mocskos kis belső titkok



Általában egy stúdió nem teregeti ki a szennyest, és az alkalmazottak sem tárják nyilvánosságra az előző munkaadó szemétkedéseit, de a Crytek felől az utóbbi időben sok jót nem hallottunk. Megtörtént ugyebár a budapesti stúdió sajnálatos leépítése, de a többi alkalmazottjuk sem éppenséggel elégedett a munkakörülményeikkel. Maga a frankfurti anyacég az az iroda a vállalaton belül, ahol több volt alkalmazott szerint is egy darab eldobható húsként kezelik az embereket. Rengeteg személytől válnak meg mondvacsinált okkal, hogy aztán fiatalabb és persze olcsóbb munkaerővel pótolják őket. Több ilyen pert is elveszítettek már, de a „hírek szerint" ugyanúgy folytatják ezt a „szokásukat" – azokat pedig, akik elégedetlenkednek, állítólag azzal intézik el, hogy örüljenek, hogy a Crytek-nek dolgozhatnak. Természetesen a stúdió vezetése mindent cáfol, és szerintük jó a kapcsolatuk a volt alkalmazottaikkal is. Ez csupán azért hihetetlen egy kissé, mert 16 alkalmazott távozott önként Frankfurtból a munkamorál miatt, és a budapesti stúdió leépítése is nagy szívügye a hírszerkesztőnek, aki már évek óta figyelemmel kíséri a Cryteket. Reméljük, a magyar fiúk és lányok mindebből mit sem tapasztaltak, és tőlük más okból kellett megválni – sok sikert kívánunk azoknak, akik máshol kénytelenek folytatni a pályafutásukat.

Elit vagy luxus?

Call of Duty: Elite – 49.99 dollár az éves előfizetés (irányár). Persze egy teljes játék áráért nem csak némi weboldalon megtekinthető szép statisztikát adnak, hisz azok amúgy is ingyenesen elérhetőek lesznek, hanem sok más tartalmat is. Például az év folyamán megjelenő összes DLC-hez is ingyen hozzáférhetünk majd, és valami igazán exkluzívat is kapunk Elite TV néven, amiről eddig csak annyi tudható, hogy Ridley és Tony Scott lesznek a producerei. Ti előfizettek rá?



Banánhéj a vízzel fellocsolt lépcsőn

Előző havi kivesézö cikkünkre nem is lehetne jobb csattanó az, ami a DRM, és a hozzá hasonló rendszerek körül most történik. A Ubisoft különösen úgy érezheti, hogy banánhéjra lépett egy lefelé vezető lépcsőn, ami még nedves is volt. A Driver: San Francisco használt példányainak online módja „terveik" szerint a Uplay-en belül a 15 dolláros Online Pass kiváltása után lehetett volna csak elérhető, míg az új vásárlók a tokban elhelyezett kóddal léphettek volna fel. Csakhogy hibásan lettek kinyomtatva azok a frányа kódok, így, hogy elkerüljék a dühös játékosok rohamát, mégis ingyenessé tették a multiplayer játékot. Legalábbis korlátozott ideig, vagyis tíz hétig, amíg nem sikerül kicserélniük a hibásan nyomtatott kártyákat a boltokba került példányokban. A Dead Island sem indított túlságosan jól. A PC-s Steam szolgáltatásra a teljes helyett egy félkész verzió került fel, tele hibával. A Codemasters sem járt jobban. Az AMD gyártó hibáját kihasználva, enyves kezű embereknek „hála" 3 millió online kód került fel az internetre a játékaikhoz – ugyanis ennyi kódot tároltak azok számára, akik egy új grafikuskártyát vásároltak, és ezzel hozzájuthattak a teljes játékaikhoz is. A PC-s DRM-rendszerek úgy látszik, már a hajrá elején orra estek. Most jönnek a konzolok. Meglátjuk, hogy káröröme vagy örömre adnak-e majd okot.



A negatív reklám is reklám

Ezt az örökérvényű törvényt biztosan nem ismerték az Anonymous hackerei, amikor feltörték a Sony szervereit. A PSN feltörése és újraindulása óta ugyanis 3 millióval több felhasználó regisztrált, ami jócskán megdobta a Playstation 3 és játékainak eladásait is. Az „új kezdet óta" a PSN felhasználók vásárlókedve sohasem látott méreteket öltött. Szárnyal a PSN, és szárnyalnak a letölthető játékok eladásai is. A Sony minimum egy italra meghívhatná a srácokat, hisz a kárt, amit okoztak, jócskán meg fogja téríteni az, amit a negatív reklámjukkal elértek.



Növekedés

Hogy ne csak rossz hírrel szolgáljunk a csapatok felől: a kanadai Eidos Montreal, a Deus Ex fejlesztője bejelentette, hogy 2015-re állami támogatással Kanada legnagyobb stúdiójává válnak. Terveik szerint akkorra ugyanis létszámban elérik a mostani dupláját. A kanadai kormány úgy látszik, a videojátékiparág legnagyobb támogatója. Míg az USA-ban a filmek hoznak rengeteg adóbevételt, addig szomszédjaik a videojáték-fejlesztő stúdiókat próbálják meg támogatni, hogy egyre több és nagyobb bevételt hozó játékot csábítsanak az országba.



Legendája tovább él

Szeptember 4-én egy lesújtó hír járta be a videojátékos sajtót. Bill „The Game Doctor" Kunkel, a világ első videojátékokról szóló újságának, az Electronic Games magazinnak társalapítója 51 éves korában eltávozott közülünk. Ennek a lapnak köszönhetőek azok a meghonosult szakszavak, mint például a „screenshot", az „easter egg", de ők használták először a „videogame" kifejezés egybeírt alakját a videojátékokra. Munkássága során nem csak a videojátékos szakújságírás alapjait fektette le, de a Marvelnek és DC-nek is írt képregényeket, több tucat játék fejlesztésében vett részt, és több mai stúdiónál, kiadónál vezető szerepet betöltő embert inspirált ezen iparág irányába. Nyugodj békében, Bill!



SkyDrift

Mikrofonvégre kaptuk a hazai Digital Reality-t legújabb játékuk, a PSN-en és XBLA-n megjelenő SkyDrift kapcsán. Beszélgetőpartnerünk Pongrácz Tibor, a játék Lead Designere volt, aki egy hatalmas szívvel megáldott, szó szerint hatalmas ember. Találkoztunk vele már korábban is az előző munkahelyén, a PSN-es Punisher: No Mercy és a Zen Pinball tesztelésének apropóján. Most legújabb projektjéről beszélt.



A címből kiindulva, miért pont egy repülős arcade játék mellett döntöttetek?
Jó ötletnek tűnt! (nevet) Kicsit komolyabban: a játék valós fejlesztését alapos kutatás, a játékipar veteránjainak megkeresése előzte meg. A csapatban mindenki újabb kihívásokra vágyott, s ilyen játékkal még nem nagyon találkoztunk sehol. Szerettünk volna valami újat, egyedit alkotni.

Hány tagból áll a fejlesztői csapat, milyen munkaköröket tölt be a gárda?
A belsős fejlesztők teljes listája 64 nevet tartalmaz, benne a Design, Kód, Technológia/Tools, Art, QA, Teszt, Board. Külsős kollégákkal ez a szám sokkal magasabb: grafikusok, voice actorok, fordítók, a teljes Publishing, Backoffice, Marketing, külsős teszter csapatok...

Mik inspirálták a csapatot ennek a témának a választására?
A Digital Reality-nél elég sokan megszállottjai az arcade versenyzős játékoknak, valamint repülőgép fanatikusokból is akad nálunk bőven. A két tábor elképzeléseinek ötvözéséből született meg a SkyDrift, ahol végre nem vagyunk a földhöz kötve, nem számít a gravitáció, hanem csak a felhőtlen verseny.

Milyen engine-t használtatok a fejlesztés alatt?
A SkyDrift saját fejlesztésű engine-t használ, amelynek a neve: Tachyon. Nem igazán volt olyan engine a piacon, ami teljes mértékben megfelelt volna nekünk egy repülős játék fejlesztéséhez, emiatt készítettük el ezt a saját engine-t.

Mi különbség a PSN-, XBLA- és a PC-verzió között?
Nincs közöttük különbség, attól eltekintve, hogy PC-re adunk a játék mellé egy külön programot, amivel a joystickok kalibrálhatóak, és a gombkiosztásuk átvariálható.

Mi volt a legnagyobb kihívás a fejlesztés kezdetekor?
Megtalálni az egyensúlyt az arcade- és szimulátoros irányítás között, meg persze a rengeteg izgalmas ötletből, különböző játékmódokból, power-upokból kiválogatni a valóban megvalósíthatóakat.

Milyen újdonságokat, innovatív megoldásokat tudtatok belecsempészni a játékba a fejlesztés alatt?
A játékunk egyik legnagyobb innovációjának a kontrollt tartom, amivel sikerült az arcade- és szimulátoros irányítást egymáshoz közelebb helyezni, és ilyen módon a konzolos játékosok számára elhozni a hatalmas sebességű talajközeli repülés elképesztő élményét.
A szoftver grafikai kidolgozottsága, részletessége a Live/PSN piacon különlegesnek számít. Sok apró finomság van a programban, ami elsőre talán nem óriási dolog, de pl. a szerver-migráció nagyon játékosbarát feature, ami lehetővé teszi, hogy a game szinte zökkenőmentesen folytatódjon akkor is, ha bármelyik játékos valamiért elhagyja a lobbit.

A repülőgépekhez honnan vettétek az ötleteket, akár a kinézet, vagy tulajdonságok terén?
Az amerikai Hot Rod autók színei adták a







repülők grafikai terveinek alapját. Természetesen van hagyományosabb külsejű gépünk is, illetve olyan is, ami katonai kísérleti gépre hasonlít leginkább, de mindegyik hordozza az erő, a versenyre termettség érzetét.

Hányféle repülőből lehet választani a játékban? Kérlek, röviden mutasd be őket.
Nyolc egyedi tulajdonságú repülőgép található a programban, ezek alapvetően más játékstílust támogatnak. Vannak általános tanulógépek, vannak olyanok, melyek gyorsabbak és fordulékonyabbak, de olyanok is, melyeknek páncélzatuk és strapabírásuk a kiemelkedőbb.
Mindegyik repülőnkkel meg lehet nyerni minden versenyt, tehát valóban az egyedi játékstílus az, ami miatt az egyiket, vagy másikat valaki jobban fogja szeretni.

Mi volt a legnehezebb feladat a repülők fejlesztésében?
Az, hogy ne legyenek túl egyediek, hogy ne kelljen őket különböző versenyosztályokba szétszedni, de mégis könnyen észrevehető egyéniséget, vezetési stílust érezzen a játékos.

Azért valahogyan csak egyedibbé lehet tenni őket, pl. átszínezni, vagy többféle skin közül választani?
Minden gépnek négyféle különböző festése van, ezeket is meg kell nyitni a játék során. Van olyan festés, amit csak multiplayer módban kaphatunk meg, jelezve a többi playernek, hogy itt már tapasztalt pilóta repül!

Hogyan terveztétek meg a pályákat, mi volt a legfontosabb a pályák struktúrájának kialakításakor?
Változatosság, felismerhető pályaszakaszok, megtanulható kanyarkombinációk, a 3D érzékeltetése, a környezet, mint játékelem használata, alternatív útvonalak beletervezése.

Milyen helyszínek szerepelnek a játékban, miért pont ezek mellett döntöttetek?
Szél marta sziklakanyonok, jégbarlangok, óriási völgyzáró gát, kikötő, idilli fövenyes part, tengervíz vájta barlangok... és még sok egyéb jellegzetes, gyönyörű helyszín, amik között öröm repülni. Három nagy térkép került kialakításra (Canyon, Hawaii, Alaska), és ezeken lett elosztva a 33 kihívás. A három nagy helyszínt úgy kell elképzelni, mintha egy-egy hatalmas sziget lett volna kompletten megtervezve; s ezeken belül többféle természeti képződmény helyezkedik el. Például az egyiken belül található egy hatalmas vulkán, mely körül fut az egyik verseny, majd arrébb egy másik futamnál már a tengerpart körül repülünk.

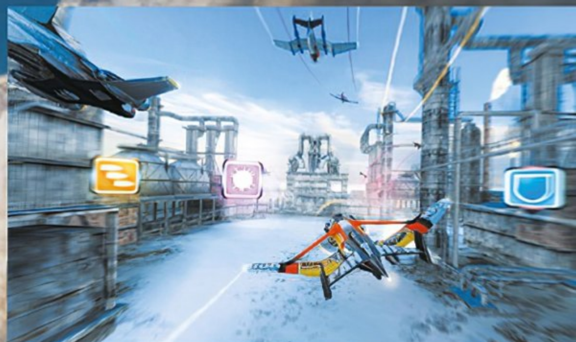
Milyen kameranézetekből játszható a játék? Mennyire volt nehéz ezek kialakítása?
A SkyDrift repülőhöz kötött külső kameranézetet használ, mert ez a leglátványosabb, itt végig látható a repülőgépünk, és többet látunk a környezetből is. Több mindenre kellett figyelni a kamerarendszer kialakításánál, példának ezekből néhány: mindig látnunk kell, mi van előttünk/merre megyünk, érzékeltetni kell a sebességet, nem lehet a gép túl kicsi, vagy túl nagy sem a képernyőn... Egy játék okozta élménynél a kamera használata hihetetlen sokat jelent, emiatt a SkyDriftben egy komplex, általános elvű megoldás született, ami sebességtől függően mozgatja a géphez képest a kamerát, kezeli a látószöget. Ennek a beállítása türelmet és időt igénylő feladat volt.

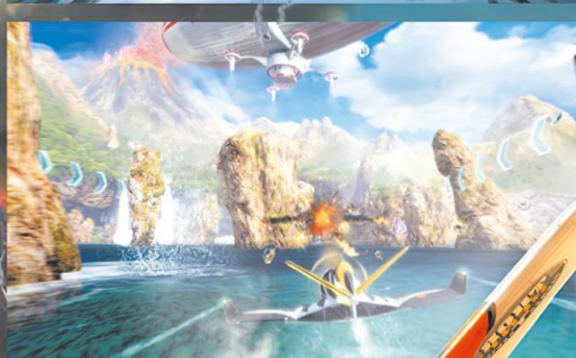
Hány darab, és milyen versenytípusok vannak a játékban?
Három versenytípus van a SkyDrift-ben: Power Race, Survivor és Speed Race. Ezek közül a Power Race és Survivor nagyon hasonló, a Speed Race viszont különleges, más játéktechnikájú játékmód.

Hogy érdemes leginkább versenyezni: nyomni, ami a csövön kifér, vagy fontos a taktika is? Milyen a harcrendszer?
A fegyveres versenyekben nagyon fontos a power-upokkal való taktikázás, a Speed Race-ben a sebesség számít – itt csak a boost-tal kell taktikázni, és érdemes is.
A harcrendszer könnyen érthető: ha eltalálnak, sérülök és lassulok, ha én leszedek valakit, akkor boost-ot kapok érte. Ha egy gép elpusztul, nagyon hamar újraéled a pályán, ezzel is (és mindenhol a játékban) támogatjuk, nem pedig büntetjük a játékost – mindössze kihívás elé kerül, ami megoldható.

Végezetül kérlek áruld el, hogy összesen hány küldetést tartalmaz a játék?
A SkyDrift kampányban a tanító pályán kívül 33 versenyt lehet végigjátszani, ezek szintekre vannak osztva. Az első inkább csak a gyakorlást szolgálja, a 2-3 önbizalmat ad, a 4-5 kemény feladat, a hatodikban mindent bele kell adnunk, a hetedik pedig ehhez képest joyride, de az extrái mellé azért oda kell tenni a teljesítményt is, ha meg akarjuk nyerni!

Köszönjük az interjút! Sok sikert kívánunk a továbbiakban is! Reméljük hallunk még a SkyDrift-ről valamilyen DLC, folytatás, vagy nagy siker kapcsán.







nomad

HARC A SZENTFÖLDÉRT,
avagy minden lovagnak megvan a maga keresztje

Csupán a hosszú évek alatti kemény gyakorlásnak, és az ösztönös, kitérő mozdulatnak köszönhette a lovag, hogy a gyilkos csapás célt tévesztett. Lovát már a csata elején elvesztette, így a földön kényszerült harcolni. A szeldzsuk harcos pengéje épp csak elkerülte a nyakát, ám ütőere helyett végül a bal vállát érte a találat. Hallotta felhasadó páncélja fémes csengését. Bőre és húsa azonnal kettényílt, engedve a kard belemerülő élének. Gyötrő fájdalom járta át testét. Súlyos seb… Súlyos, de nem halálos. A kiserkenő vér éppolyan vörösre festette a lovag fehér köpenyét, mint amilyen színben a posztóra hímzett kereszt tündökölt. Büszkén viselte a keresztes rend jelét, hitt abban, hogy egy nemes célért harcol. Fel kell szabadítani a Szentföldet a hitetlenek uralma alól!

Ellenfele azonban szintén a hitéért, a városáért, és legfőképpen az életéért harcolt. Már emelte volna kardját, hogy ismét lesújtson a megsebesített lovagra, ám a penge egy pillanatra beszorult a lovag páncéljába. Nem lehetett több egy szempillantásnál, amíg kiszabadította fegyverét, de annak ez éppen elég volt, hogy dühös üvöltéssel keresztüldöfje. A szeldzsuk férfi térdre rogyott, és értetlenül bámult a bordái és lapockái között utat találó kard markolatára. Nem félt a haláltól, és most már annak idejét is tudta. A lovag felemelte a lábát, és csizmája talpával mellbe rúgta ellenségét, miközben ugyanazzal a mozdulattal visszavonta fegyverét. A muszlim katona elterült a porban. Feje vérnyomot hagyva koppant egy kövön, de ekkor már nem volt életben.



Készülj fel a hadjáratra! A hamarosan érkező, rendkívül ígéretesnek tűnő The Cursed Crusade-ben (lásd 24. oldalon) a fent leírtakhoz hasonló, irgalmat nem ismerő csaták várnak rád! Ezentúl a rejtélyekről és legendákról szóló cikkek témáját igyekszünk majd egy aktuális megjelenéshez igazítani, hogy még jobban megismerd a hátteret, és jobban beleélhesd magad a játékba.

Szerencsésnek mondhatjuk magunkat, amiért békés helyen, békés időben születtünk. A középkori háborúkat csupán látványos és izgalmas filmekben, és szórakoztató videojáték formájában élhetjük át. Persze a valóság ennél kicsit keményebb volt! A résztvevők ritkán találtak harctéren elszórt életerő csomagokat, ráadásul probléma esetén easy fokozatrara sem válthattak át. Újrakezdésről pedig ne is beszéljünk. Egyedüli közös pont talán, hogy egy-egy siker után trófeákat még ők is gyűjthettek.



A keresztes hadjáratokat – ahogy minden más háborút – csakis az erőszak szinonimáival, kegyetlen jelzőkkel, és véres betűkkel véshetjük a sötét középkor krónikáiba. Hasztalan és szenvedéssel teli esemény volt, amelyben a történészek a keresztény és muszlim világ között máig fennálló feszültség okát is látják. Az Isten nevében elkövetett vérgőzös mészárlások valóban elmélyíthették a nép- és vallási csoportok közötti viszályt, amelynek hatása évszázadok múltán sem tűnt el nyomtalanul. Vajon mi célt szolgáltak a közel kétszáz esztendőn át meghirdetett hadjáratok? Mi volt a kiváltó ok? Az októberben megjelenő The Cursed Crusade remek alkalom arra, hogy röviden körbejárjuk a játék témáját.

A XI. század végén, a folyamatos háborúskodás, és az akkoriban gyógyíthatatlan betegségek dacára jelentősen növekedni kezdett Európa népessége. Gyorsabb volt a gyarapodás, mint a mezőgazdaság fejlődése, így a megtermelt élelmiszer kezdett szűkössé válni. Minél több volt az ember, annál kevesebb föld és munka jutott nekik. A szegényebb lakosság körében mindez elégedetlenséget szült. Ugyanakkor nemcsak az alsóbb osztály szembesült a problémákkal. Egyre több volt az olyan lovag, aki számára már nem akadt birtok, így ők siker és jutalom reményében valamelyik nagyúrhoz szegődtek. A saját sereggel rendelkező nagyurak pedig háborúztak is szorgalmasan egymással, ami szintén a dolgos kisemberek rovására ment. Az RTS-játékokból mi magunk is tudjuk, hogy mi kell a háborúhoz: nyersanyag, élelem és soksok pénz. Stratégiai hasonlatnál maradva, mindezeket rendszeresen „körökre osztott módon" vették el a birtokaikon élőktől, az emberek pedig örülhettek, ha csak javaikkal, és nem életükkel fizettek. A probléma így „real time" tovább nőtt. Európa uralkodói nem foglalkoztak a kisebb hadurak villongásaival, ám azt jó érzékkel felfedezték, hogy valamennyi társadalmi osztályban növekszik a feszültség. Valahol és valamikor pedig mindez robbanni fog!

A felgyülemlett dühöt nem lehetett megfékezni, ám a helyszín megváltoztatható volt. Csupán egy ideológiát kellett keresni. Egy nemes célt, amely mögé az elégedetlenkedőket fel lehetett sorakoztatni. A megoldást a megerősödött Egyház szolgáltatta, amely a XI. században már elképesztő hatalommal bírt. Kihasználták, hogy a kereszténység szerte Európában megszilárdult, így a Jeruzsálemet uraló arabokból könnyen ellenségképet alakíthattak ki. A kereszténység szent városát Omár kalifa foglalta el 639-ben, így az már közel négyszáz éve a muszlimok kezén volt.

Az eseményeket II. Orbán pápa indította el az 1095. november 27-én tartott híres beszédében. Hatalmas tömeghez intézte szavait. Rendkívül hatásos előadásmódja hamar magával ragadta a hallgatóságot. A pápa tarthatatlannak vélte, hogy Jeruzsálemet évszázadok óta a hitetlenek bitorolják, akik még a keresztény zarándokokat is csak nehézségek árán engedték be a Szent Városba. Szavainak hatása magát a pápát is meglepte. A legenda szerint a beszédet egy takács is végighallgatta műhelyének ajtajából, majd a szónoklat végén a legdrágább vörös posztójából hasított ki egy keresztet, és azt a magasba tartva ünnepelte a pápát. A vörös kereszt később szimbólummá vált.

Az első keresztes sereg 1096. nyarán indult útnak, főként francia és normann lovagokkal a soraiban. Három évig tartott, míg kegyetlen ütközetek során eljutottak Jeruzsálemig, amelyet hosszú ostrom után végül bevettek.





A győztes sereg vérengzést tartott! Gyakorlatilag lemészárolták a város teljes zsidó- és muszlim lakosságát. Az első sereget a későbbiekben további hét hadjárat követte: a háború kisebb-nagyobb megszakításokkal 200 évig tartott, eközben a Szent Város pedig több alkalommal is gazdát cserélt. Voltak sikeres időszakai a háborúnak, ám a Szentföld legvégül muszlim kézen maradt. A háború nem hozott sikert egyetlen Európai uralkodónak sem, elmélyítette az ellentéteket és rengeteg áldozattal járt, ám mégsem volt teljesen hiábavaló: megteremtette a keresztény egységet.
A filmkészítők és a játékprogramok alkotói is szívesen nyúlnak a témához, hiszen egy keresztes lovag hallatán leginkább a lovagi erényekre, fennkölt eszmékre, bátorságra és hősiességre asszociálunk, amellyel könnyen azonosulhatunk. A két vérzivataros évszázad azonban jól mutatja, hogy az „Isten akaratából" meghirdetett háború valójában kegyetlen öldöklés volt. Ez persze nem jelenti azt, hogy a játékprogramokban ne küzdhetnénk valami nemesebb célért. A legtöbb esetben igazi hős szerepében tündökölhetünk. Van, hogy a világot kell megmentenünk, és van, hogy életünk szerelmét. Legyen bármi is a cél, nekünk csak egy dolog számít: hogy egy szórakoztató, színvonalas produktumot vegyünk a kezünkbe.
Az utóbbi években két olyan alkotással is találkozhattunk, ahol keresztes lovagokkal kellett helyt állnunk. Íme egy rövid visszatekintés:

Knights of the Temple 1-2

Na jó, itt nem keresztes lovag a címszereplőnk, hanem egy templomos. A különbség csak annyi, hogy a templomosok a keresztes lovagokból verbuválódtak. Legfőbb céljuk az volt, hogy megvédjék a Szentföldre érkező zarándokokat. Mily szép! Mily nemes! Később aztán egyre több pénzre, és egyre nagyobb hatalomra tettek szert, mígnem Szép Fülöp francia király a vagyonuk elkobzásával, valamint mondvacsinált bűneik utáni kivégzésükkel oldotta meg kincstára költségvetési gondjait. A játékban szereplő hősünk azonban minden jellemvonásában fedhetetlen lovag, aki a gyengék oltalmazásában, és a gonosz ellenség elpusztításában találja meg élete értelmét. Lineáris pályákat, sok csihi-puhit, remek grafikát és néhány kellemes órát adott nekünk a játék két epizódja, úgy 6-7 éve – az első csak Xboxon, míg a második már PS2- és GameCube rendszereken is.

Dante's Inferno

Hogy lehet az, kérem szépen, hogy nincs a God of War-nak vetélytársa? – kérdezték hatalmas szemöldökráncolás közepette a Visceral illetékesei. Így aztán életre kelt Dante, aki jött, látott és vesztett… méghozzá elég sokat. A keresztes háborúból hazatérve ugyanis azt tapasztalta, hogy kedvesét a pokolba szállították az ő hűtlensége miatt. Ezt nem nézte jó szemmel, aminek mi játékosok rendkívül örültünk, hiszen így remek kis akciójáték várt ránk. Kratos kollléga színvonalát ugyan nem érte el a játék, de megközelítette azt. Nagyon megközelítette! Egy esetleges második epizód talán már komoly konkurenciát is jelenthetne a Playstation üdvöskéjére nézve.

Most már csak az a kérdés, hogy ezen két élvezetes, keresztes témájú játék után vajon mit tud nekünk nyújtani a The Cursed Crusade? A választ megtalálod a 24. oldalon!

Szasa







Felhő(tlen) játszadozás – OnLive

Pár hete akár már kis hazánkból is elérhető az OnLive rendszere, melyről úgy tartják, hogy forradalmasíthatja a játékvilágot. Játék hardver és szoftver nélkül.



Egyesek az OnLive 2009-es bejelentésekor rögvest az új „Phantom"-ként emlegették a Steve Perlman (a webTV egyik alapítója) és Mike McGarvey (az Eidos korábbi vezérigazgatója) által vezetett projektet – az Infinium Labs hírhedt PC-alapú játékkonzolja után szabadon, mely sosem készült el, és több éves hitegetés után eltűnt a süllyesztőben a befektetők pénzével együtt. A Games Developers Conference-en nyilvánosságra került ötletet ugyan mindenki üdvözölte, ám a legnevesebb szakemberek is úgy ítélték meg, hogy technikai kivitelezése egész egyszerűen lehetetlen, hiszen iszonyatos adatátviteli sebességre és hardveres teljesítményre volna szükség a megvalósításához. 2011-re azonban megváltoztak a dolgok, és úgy tűnik, hogy ***az OnLive mégiscsak életképes: a fejlesztőcsapatnak sikerült egy olyan brutális minőségű tömörítési eljárást kidolgoznia, hogy pusztán egy 2 megabit sávszélességű internetkapcsolattal elavult asztali gépünk, levélnehezéknek használt notebookunk, esetleg kimustrált Macintoshunk képernyőjére, sőt tévénkre is odavarázsolhatjuk a legújabb játékokat.*** Hogy mégis hogyan? Természetesen „felhők" segítségével.

Az úgynevezett Cloud Computing-technológia már nem számít újkeletű dolognak a számítástechnikában, elég csak a Google Cloud nevű szolgáltatása gondolni, mely cégek számára teszi lehetővé, hogy távoli szervereken futó adatbázisokkal, programokkal dolgozzanak, anélkül, hogy azok az alkalmazottak gépére fel lennének telepítve. Az OnLive alapkoncepciója is erre épül. Az online felületen (www.onlive.com) történő regisztrációt (a feliratkozás ingyenes, csupán egy email cím, és egy jelszó kell hozzá), és az apró OnLive Launcher kliens telepítését követően máris hozzáférhetünk az OnLive bivalyerős központi szerverein tárolódó, futó és renderelődő játékokhoz. Utóbbiakat így telepítenünk sem kell, mint mondjuk a Steam esetében, mivel azok valós idejű, 720p felbontású videóként jutnak el a gépünkre az interneten keresztül. Ennek nagy előnye, hogy olyan játékokat is játszhatunk viszonylag gyenge hardverrel (SSE2-es processzorkövetelmény miatt Pentium4 a belépő kategória), amelyek egyébként azon a gépen egyáltalán nem, vagy csak nehézkesen lennének futtathatóak. Nem kell többé a videokártyánk, vagy éppen a processzorunk teljesítménye miatt aggódnunk, elég egy egyszerű számítógép, ami képes nagyfelbontású videókat lejátszani, csak győzzük sávszélességgel a zökkenőmentes adatfolyamot: kisebb felbontással 2 megabites kapcsolaton keresztül is lehet játszani, a HD-minőséghez viszont legalább 5 Mbps szükségeltetik. Természetesen a mindössze egy milliszekundumos késleltetést lehetővé tevő videó-tömörítő algoritmusnak vannak korlátai, így a legkomolyabb hardverigényű játékokhoz némileg butított grafikával férhetünk csak hozzá, de sokan valószínűleg ezt sem bánják majd, mivel cserében nem kell százezreket költeni a vasra.

A technológia további előnye, hogy lényegében csak a kávéfőzőnkkel nem csatlakozhatunk a rendszerhez, minden mással igen, legyen szó akár Windows-t vagy OS X-et futtató PC-ről (hackereknek már sikerült Linuxon is életre kelteni a kapcsolatot), konzolról, táblagépről, okostelefonról. ***Sőt az OnLive MicroConsol névre hallgató, HDMI csatlakozóval ellátott egység segítségével (mely sajnos hazánkban táp- és áramerősség-problémák miatt még nem kapható) egyszerűen a televíziónkkal is meghódíthatjuk az OnLive birodalmát.*** Amely már jelen pillanatban tekintélyes méretű, lévén ***több, mint 140 játék közül válogathatunk***, köztük olyan címekkel, mint a Warhammer 40,000, a Deus Ex: Human Revolution vagy a Batman: Arkham Asylum. Nagyjából bolti áron megvehetjük, vagy 3-5 napra kölcsönözhetjük a szoftvereket, illetőleg akciós csomagokban (PlayPack Bundle) akár 90 játékhoz is teljes hozzáférést szerezhetünk. ***Nagyon jó ötlet, hogy minden játékot kipróbálhatunk teljesen ingyenesen egy félóra erejéig, akár többször is.*** Egy kattintás, és máris indul a kiválasztott program, nincs letöltés, telepítés vagy várakozás: a rendszer tökéletesen működik, én személy szerint több órányi szaggatás-menetes játékot követően csupán egyszer futottam bele egy széteső képet eredményező „network error"-hibába, mely pár másodpercen belül megszűnt.

A látványos és könnyen kezelhető online felület rengeteg funkcióval várja a felhasználókat. Néhány kattintással elindíthatjuk választott játékunkat, kipróbálhatjuk a legfrissebb demókat, nézegethetünk játékinfókat és trailereket, és persze szerkeszthetjük a profilunkat. Itt találjuk mentett állásainkat, statisztikánkat, a Brag Clip-funkció segítségével a játékainkból felvett legjobb pillanatokat, és az elért achievementjeinket, melyeket – a Facebook integrációnak hála – bármikor könnyedén megoszthatunk. Az OnLive egyfajta közösségi funkciót is ellát, felvehetünk barátokat, akikkel utána multiplayerben játszhatunk, az Arénában megnézhetjük, hogy éppen milyen játékokkal játszanak szerte a nagyvilágban, a csoportos voice-chat segítségével pedig szabadon beszélgethetnek ismerőseinkkel függetlenül attól, hogy éppen melyik játékot nyüstölik.

Ha az adatátviteli technikát sikerül még tovább tökéletesíteni, akkor bizony az OnLive jelentheti a virtuális játékok egyik lehetséges jövőjét. Márpedig miért ne sikerülne, hiszen eddig is a „lehetetlent" vitték véghez a fejlesztők az OnLive mai működésével, és ha hozzávesszük, hogy a legnagyobb számítástechnikai és játéforgalmazó cégek (pl. Electronic Arts, Ubisoft, Take-Two, THQ) is a csapat mögé álltak szakmai és pénzügyi forrásokkal egyaránt (nem csoda, hiszen a szoftver nélkül játszó felhasználók lehetősége egészen új távlatokat nyit pl. a kalózmásolatok elleni küzdelemben), akkor bizony korántsem elképzelhetetlen, hogy rövid időn belül meghatározó szereplővé válik az OnLive a számítógépes játékok világában.

Mo





Kedves Olvasónk!

Most lehetőséged van rá, hogy elmondd nekünk, mi a véleményed a magazinról, mi az, amin esetleg változtatnál. Kérünk, hogy adataidat megadva, majd a számozásokat és betűjeleket használva (pár kérdésnél a válasz teljesen egyéni lehet, ezeket kérünk, fejtsd ki bővebben) válaszolj kérdéseinkre az info@konzol.eu címere küldött leveledben (a téma a „Kérdőív" legyen), hogy segítségeddel alakíthassuk a többség igényeinek megfelelőre Magyarország egyetlen konzoljátékos lapját.

Beküldési határidő: 2011. október 10.

1 **_Neved (elég a keresztnév):_**

2 **_Életkorod:_**
A: 0-14.
B: 15-20.
C: 21-27.
D: 28 felett.

3 **_Nemed:_**
A: Lány.
B: Fiú.
C: Magam sem tudom.

4 **_Milyen géptípusokkal rendelkezel?_**
A: PS3.
B: Xbox360.
C: Handheld.
D: Retro (minden korábbi géptípus).

5 **_Mióta foglalkozol videojátékokkal?_**
A: Pár hónapja.
B: Egy-két éve.
C: Majdnem tíz éve.
D: Több mint tíz éve.

6 **_Mióta vagy a vásárlója a magazinnak?_**
A: Ez az első szám, amit megvettem.
B: Már hónapok óta veszem.
C: A kezdetektől veszem.
D: Előfizető vagyok.

7 **_Melyik a kedvenc rovatod?_**
A: Nincs ilyen.
B: Mindegyik rovat nagy kedvenc.
C: Van kedvencem:

8 **_Melyik rovatot érzed feleslegesnek?_**
A: Nincs ilyen.
B: Mindegyik rovat felesleges, csak játékokról szeretnék olvasni.
C: Van felesleges:

9 **_Szeretnél a Retro rovatban régi NES, SNES, SMD játékokról olvasni?_**
A: Igen, kifejezetten a … gépre érdekelnének a játékok.
B: Igen, vegyesen jöhetnek.
C: Nem, inkább a megszokott módon, klasszikus játéktermi, konzolos címek érdekelnek.
10 **D:** Nem kell Retro rovat.

11 **_Van olyan egyéb téma, amiről szívesen olvasnál a magazinban?_**

12 **_Melyik három cikk (maga a cikk, elvonatkoztatva a játéktól) tetszett idáig a legjobban a magazinban?_**
A:
B:
C:

13 **_Értékeld a cikkírókat 1 és 10 pont között (a 10-es a maximum pontszám, miszerint nagyon tetszik a munkája):_**
A: Böjtös Gábor
B: Duke
C: Dzsek
D: EmThor
E: eszgé
F: JediEco
G: karfiol
H: Kenny
I: Krisz
J: Martin
K: Mo
L: nomad
M: Petúnia
N: Picachu
O: RBaly
P: rolmanus
Q: sQr'
R: Szasa
S: Veres Miki

14 **_Az elmélkedősebb, komolyabb, esetleg tanító szándékú, vagy az egyszerűbb és viccesebb cikkeket szereted jobban?_**
A: A komolyabbakat, szeretek elgondolkozni olvasás közben.
B: A viccesebbeket, egyszerűeket, engem ne oktasson senki.
C: Vegyesen jöhetnek, minden jóra vevő vagyok.

15 **_Szeretnél a cikk végén, az értékelőben egy rövid összegzést a játék tulajdonságairól?_**
A: Igen, szeretem, ha a kritika lényegét kicsit sűrítve is elolvashatom.
B: Minek, hiszen benne van minden a tesztben.

16 **_Érdekelne egy pár soros szerzői különvélemény a cikk végén?_**
A: Igen, elvégre megkönnyíti a döntésem vásárlás előtt.
B: Nem, elég a cikkíró véleménye.

17 **_Változtatnál a magazin külsején?_**
A: Nem, csodásan néz ki.
B: Igen, méghozzá:

18 **_Bármilyen egyéb ötlet, kívánság a magazin kapcsán?_**

A válaszokat, illetve a válaszolók adatait bizalmasan kezeljük, és harmadik félnek semmilyen esetben nem adjuk ki, a beérkező információk kizárólag a Konzol Magazin fejlesztéseinek kapcsán érdekesek számunkra.

NYEREMÉNYJÁTÉKAINK

Tisztelt Olvasóink!

Nyereményjátékainkra a beküldési feltételek a sorozatos visszaélések miatt megváltoztak. A lentebb látható kérdésekre a választ a megadott, megjelölt helyre írjátok. Az adott nyereményjátékon, amelyiken részt vennétek, azt a szaggatott vonal mentén vágjátok ki a lapból, majd rajta a helyesnek gondolt megfejtéssel küldjétek el azt a részünkre, a kiadó postacímére, amely a következő: Konzol Magyarország Kft. 1151 Budapest, Visonta utca 1-2. A borítékra, vagy abban egy papírlapra feltétlenül írjátok rá a postai címeteket, telefonszámotokat, illetve az e-mail elérhetőségeteket. Nyereményjátékainkra a beküldési határidő 2011. október 12. Itt természetesen a postai feladás dátumát nézzük, tehát amit 16-án adtok fel, az is érvényesnek számít. Egy borítékba az összes válaszkupont berakhatjátok. Csak az újságból kivágott kuponokat fogadjuk el!
Dimag rendszeren keresztüli olvasóink a nyeremenyjatek@konzol.eu e-mail címre küldjék be a választ. Többszörös beküldés kizárást von maga után. Kérjük az azonosításhoz adjátok meg a Dimag rendszerben használt e-mail címeteket, a postai címeteket illetve a nyereményjáték nevét (és az esetleges kívánt platformot) tárgyként is a megfejtés mellett.

A Gears of War-sorozat igazi kultuszt teremtett magának, melynek millió rajongója él szerte a világon. Amennyiben te is közéjük tartozol, bizonyára örülnél a két GoW3-póló egyikének, amiért még a sáskákkal sem muszáj megküzdened, mindössze csak egy kérdésre kell helyes választ adnod.



Kérdés: Mi a családnevük a testvéreknek, akik közül valaki mindig meghal a Gears of War-részekben?

Válasz:...

A pólókat köszönjük a Microsoft Magyarország Kft.-nek!

A Demon's Souls a generáció egyik legjobb rpg-h&s hibridje volt a PS3-as gépen, ami nem csak a nehézségével hívta fel magára a figyelmet, de azzal a rendkívül ötletes rendszerrel is, amely online módban összekeveri az élők világát a holtakéval. A CNG.hu felajánlásával most a folytatás, a Dark Souls kapcsán nyerhettek egy PS3-as, és egy X360-as ajándékcsomagot, amelyek tartalma: egy játék, egy jegyzetfüzet, és egy póló. Kérjük, adjátok meg a kívánt platformot is.



A kérdés: Hány különálló helyszínre juthattál el a Demon's Souls kiindulási pontjából, a Nexusból?

Válasz:...

Az ajándékcsomagokat köszönjük a CNG.hu Kft.-nek!

A SkyDrift egy kellemes meglepetés a hazai Digital Reality jóvoltából, ami letölthető játékként, repülős változatban tör a klasszikus Mario Kart babérjaira, méghozzá teszi ezt szemkápráztató grafikával, és rendkívül változatos pályákkal. A DR egy PS3-as és egy X360-as verziót ajánlott fel az olvasóinknak, ezért kérjük, adjátok meg a kívánt platformot is.



A kérdés: Hány szinten át várnak a megmérettetések a SkyDriftben?

Válasz:...

A letölthető játékokat köszönjük a Digital Reality-nek!

Nyári mega-nyereményjáték harmadik forduló!

„A leghűségesebb olvasó"-versenyünk harmadik fordulójának a kérdését láthatod alul. A verseny egy Sony BRAVIA FULL HD-s 3D TV-ért folyik. A félreértések elkerülése végett: ezt a kupont külön add fel (ne a többi megfejtéssel együtt), s add meg a kért tárgyat is a borítékon, ami a következő: „A leghűségesebb olvasó". Amint lefutott a három lapszám mi sorsolunk egy nagyot, majd egy buli keretében átadjuk a szerencsésnek a nyereményét és a kitüntetését, mint a leghűségesebb olvasónk!

A kérdés: Hány videojátékjáték szerepelhetett idáig a Konzol Magazin címlapján? Vigyázz, mert becsapós a kérdés!

Válasz:...

Lemaradtál az első két fordulóról? Nem probléma, rendeld meg a 13. és 14. lapszámot a kiadótól (az elofizetes@konzol.eu-n, illetve a kiadó postacímén), vagy vásárold meg azt a Console Corner üzletében. Kövesd az abban látható utasításokat, és te is pályázhatsz a Sony BRAVIA 3D-s Full HD TV-re.

Múlt havi nyereményjátékunk nyertesei:

Resistance 3-at nyertek: Domina Bálint (Nagykanizsa), Szabó Balázs (Valkó), Kovács Sándor (Debrecen)
Driver: San Francisco-t nyertek: Borsodi Ádám (Gyöngyös), Kovács Dominik (Előszállás)
Transformers: Dark of the Moon-t nyert: Nagy Beatrix Havaska (Budapest)
Assassin's Creed: Reneszánsz könyvet nyert: Gurály János (Budapest)
Fumax képregényeket nyertek: Igaz Attila (Budapest), Gulyás Imre (Törökszentmiklós)

Miért éri meg előfizetned a Konzol Magazinra?

Eláruljuk!

Új!

Ajándék játékkal egy évre:

12 lapszám **10.990 Ft!**

Játék nélkül egy évre:

12 lapszám **7.490 Ft!**

Fél évre:

6 lapszám **3.990 Ft!**

Megéri mert:

-pénzt spórolsz vele
-nem kell csalódnod, hogy a közeli újságosnál már elfogyott
-alkalmanként extra letölthető tartalmakat adunk
*-két korábbi lapszámot ingyen kiküldünk neked, vagy egy számmal tovább él az előfizetésed**
*-amennyiben játékkal kéred, a lenti kínálatból az éves díjjal közel egyező értékű játékot választhatsz mellé***



Menj biztosra!
A Konzol Magazint ajánlott küldeményként kaphatod kézhez az alábbi feltételekkel: 12 + 1 lapszám esetén plusz 2925 Ft-ért, 6 + 1 lapszám esetén plusz 1575 Ft-ért juthat el hozzád biztonságban a kedvenc lapod. Amennyiben két korábbi számot kérsz, akkor a díj 3085 Ft. (éves), illetve 1735 Ft. (féléves).

Előfizetési szándékodat az **elofizetes@konzol.eu** e-mail címen, továbbá postai úton a kiadó címére küldött levélben is jelezheted **(Konzol Magyarország Kft. 1151 Budapest, Visonta utca 1-2.)**.

KIEMELT * AJÁNLATAINK**













* Az akció keretében az aktuálisan kint lévő szám nem választható se ajándékként, se új előfizetéshez.
** Egy előfizetéshez csak egy játék választható.
*** A kiemelt ajánlat játékai korlátozott példányszámban állnak a rendelkezésünkre.
Az előfizetéshez kért ajándék játékot az előfizetés megtörténtét követően 15 munkanapon belül postázzuk.
Egyes játékok beszerzése ennél több időt vehet igénybe.
A kínálat változásának jogát fenntartjuk!

A játékok nem minden esetben fóliásak!
Egyes játékoknak a Platinum illetve Classic kiadását küldjük ki!

JELMAGYARÁZAT

A JÁTÉK CÍME

| **X360** | **PS3** | PSP | Wii | 3DS | DS |

Itt látható az adott írás típusa

A kiemelt színnel jelölt platformokon érhető el a tesztben leírt játék(a DS játékok 3DS-en is futnak ezért azt is jelöljük).

A játékok vizsgát tesznek a Konzol Magazin bizottsága előtt! Az alábbi értékek állapíthatóak meg egy-egy program kapcsán.

- **10** Se szebb, se jobb nincs, ha volt is, újradefiniálta azt!
- **9** Kötelező vétel, a hajad leteszed tőle!
- **8** Jó, nagyon jó, vétek kihagyni!
- **7** Vagy lágy, vagy szőrösszívűek vagyunk, de ezzel te nem veszthetsz semmit.
- **6** Úgy ahogy egyben-rendben van, valami mégis hiányzik.
- **5** Közepes, átlagos, majd minden tekintetben.
- **4** Majdnem megüti a mércét, de csak majdnem.
- **3** Ha ingyen kapod, akkor talán egy kis időt megér.
- **2** Leteszteltük, hogy elkerülhesd.
- **1** Mi se értjük, miért tettük be…

Multiplayer: az adott értékek az offline, vagyis az egy gépen játszható játékosok számát mutatja meg
Online: értelemszerűen magunkat is beleértve hány online társunk vagy riválusunk lehet
Felbontás: itt mindig a kiadó által megadott, támogatott felbontásokat adjuk meg
PSP, 3DS és NDS játékoknál nem adjuk meg a felbontást és a hangot.

Aktuális számunk szerzői ábécé sorrendben:
Böjtös Gábor, Duke, Dzsek, eszgé, Foxhound, JediEco, karfiol, Krisz, Martin, Mo, nomad, Picachu, RBaly, rolmanus, sQr', Szasa, Veres Miki

JÁTÉK CÍME
10
Kiadó:
Fejlesztő:
Multiplayer: Online:
Felbontás: Hang:
Szerző neve



GEARS OF WAR 3



A háború mesterei

Messze a távoli jövőben, a galaxis egy másik naprendszerében, az immulzió nevű energiaforrásban bővelkedő Sera bolygón egy fajok közti háború harmadik felvonásának lehetünk tanúi. A honosított bolygó már túl van a különleges anyagért vívott híres, 79 évig tomboló Pendelum-háborún, mely nem sokkal a nevezetes Emergency Day – azaz az idegenek támadása előtt – fejeződött be. Egy földönkívüli faj, a Locust, szemben velük az emberi erők, a COG harcosok állnak. Ők a háború igazi forgatórúgói, avagy a Gears of War. James Cameron képi világát idéző keménykötésű elitharcosok, akik a laza dumáik és profi szaktudásuk mellett igazi nehézsúlyú kommandósok, mint a Predator elitcsapatának izomharcosai. Főszerepben: Marcus Fenix, a szűkszavú, szabályszegő – katonai – börtönviselt, de markáns domináns szakaszparancsnok, valamint társa, a kitartó Dom, aki elveszítette feleségét, valamint a szupernehézsúlyú bajnok, a nagydumás, laza „Mozdony" Cole, az egykori amerikai fekete focista, és persze még jó páran a szakaszból. A GoW sok szempontból egy korszakalkotó sorozat, mely a maga idejében dinamikus játékmenetével új szintre emelte az előző generációban már elterjedt fedezékrendszeres akciókat, ám könnyed, mégis formabontó egygombos rendszerével egy egészen új élményt jelentett minden újgenerációs játékosnak. Azóta is nagy dicsfény öleli körül az akkortájt széles körben elterjedt Unreal 3-as motort, mely által a Gears of War (2006-os mércével) döbbenetes határokat feszegetett, egészen újgenerációssá varázsolva az – alapjaiban talán egyáltalán nem formabontó, néhány személy által lezajlott – álló tűzharcokat, ami végeredményben (mégis) megdöbbentő feelinget kölcsönzött. Egyrészről ott volt mindaz a különleges jellegzetesség, a Gears of War esszenciája, mely oly nagy címmé emelte: a grafikai áttörés, a macsó stílus, a könnyed, mégis „életközelibb" akciók, a kooperatív mód, az 50-es holdjáró harci bakancsok, a realisztikus követőkamerás „fedezékfutás", no meg a felejthetetlen, vérben tocsogó láncfűrészes kivégzések. Ugyanakkor a játéknak nyilván megvoltak a maga hibái, hiszen a látványos akció – a pöpec körítés ellenére – szigorúan tekintve inkább csak egy kötött rendszerű, ismételt, monoton szkript volt, és mivel sem játékmenet terén nem nyújtotta a kívánt változatosságot, és többek között a történet terén sem közelítette meg akár a Halo univerzum által elért mélységeket, így a kampány bizonyos részei akár monotonitásba is átcsaphattak. Avagy a hangulat alapvetően hiába volt király, összességében hosszútávon mégis hullámzónak éreztem (talán mondanom



se kell, hogy a multiplayer szegmens is mutatott némi hiányosságot Spartan/Covenant harcosaink véget nem érő Live-csatározásai mellett, egyszerűbb jellege ellenére mégis rengetegen érezték magukénak, hála a macsó Gears-es hangulatának). Kevesebb kreativitást mutatott fel, legalábbis játékmenet terén más – talán jóval kevésbé elismert, vagy épp agyonhájpolt – kortárs címekkel szemben. Ugyanakkor, mivel messze nem volt még egy olyan akciójáték, mely az első perctől, vagy bármikor az x-edik végigjátszás után újra behelyezve rögtön EK-KORA kedvet csináljon egy kis mészárláshoz (házimozin és pláne HD-nagyképernyőn, főleg single-ben), nem csak a 9.5 (vagy 10) pontos agyonsztároló teszteket tartom túlzásnak, de a „csupán 8 pontos", szimpla akciójátéknak tituláló véleményeket is legalább annyira erőltetettnek érzem. Az igazság valahol a kettő között lehet, de annyit mindenesetre leszögezhetünk, hogy egyrészt a Gears of War volt az első játék, mellyel végre szembetűnően is beköszöntött az igazi újgenerációs HD-korszak (bizony, a legtöbb akkori játékhoz képest szakadéknyi(!) különbséget mutatott), másrészt egyetlen 360 játékosnak sem hiányozhatott a gyűjteményéből, akihez kicsit is közel állt a stílus, hiszen valljuk be, piszkosul jól össze lett rakva.

A trilógián végigtekintve az első résznek mai szemmel gyakorlatilag már csak a játékmeneti alapokat köszönhetjük, avagy a fedezékrendszeres álló tűzharcokat, amihez képest sok tekintetben nem is nyújtott annyiban újat a folytatás. Ellenben „nagyobb, több és jobb" alapon nem csak technikailag (pl. több/nagyobb ellenfél, komolyabb fény- és árnyék-effektusok), de játékmenetben is a maximumot hozták ki a „Gears 1" által felvázolt stílusból, kényeztető változatosságával hála az égnek kiküszöbölve egyben az egyhangúbb üresebb részeket is. Újabb – föld feletti, illetve alatti – helyszíneivel pedig jóval mélyebb betekintést nyerhettünk a Sera bolygó titkaiba, több olyan különleges csemegével is megspékelve a sztorit, mint a félelmetes brumakok, vagy a városokat pusztító óriásféreg. Dinamikusabbá, némileg változatosabbá, és egyben casualebbé is váltak a harcok, ám a multiplay-nél már különböztek a nézetek, mert habár a folytatás egyértelműen színesebb, sokan mégis azóta is inkább az első rész egyszerűbb, de jól bevált jellegére esküsznek jobban.

Igazi újítást, mely végre nem csupán technikailag, hanem stílusában is merőben képes változást hozni, a harmadik rész talán enyhén Halo jellegű mivolta kölcsönöz végre, pontosabban a Gears 3 ezúttal olyan pozitívumokkal is fel lett vértezve, melyek a Microsoft 10 éve töretlen sikerszériájának is kezdettől előnyére váltak.

A történet bővebb hátteréről Dzsek már beszámolt nekünk a 8. Konzol Előzetes rovatában, így a lényeget kiemelve a fő sztorivonal a Marcus apja halála(?) körüli rejtély felderítése köré épül, ahol a bolygón számos vadonatúj helyszínnel is megismerkedhetünk. Marcusról már köztudott, hogy sosem ápolt úgymond diplomatikus kapcsolatot feletteseivel, pláne Prescott elnökkel, akire külön be is pipul, mikor fény derül egy sötét kis titokra az apja kapcsán, valamint egy kutatólaborra egy szigeten, ami a különleges forrásanyaggal hozható párhuzamba.

Ami igazán újító, az az egészen színes világ, amely oldaláról eddig egész egyszerűen nem ismerhettük a Gears of War-t. A történetorientáltságnak hála ráadásul végre igazán követheted a sztorit, ezáltal sokkal érdekesebbé, és pláne filmesebbé varázsolva a harmadik részt, noha az akció maga a régi önmaga, sőt simán vannak benne olyan részek, ahol eufórikus állapotban vagy 15 percen át lövöldözöl, mire az áhított relaxáló gitáreffekt végre-valahára felcseng. Ami viszont lényegesebb, hogy sokkal többet tudhatunk meg végre a szereplők személyiségéről, hiszen eddig, ha lehet így mondani, csupán néhány alapvető rádiókommunikációs bájcsevelyen, illetve néhány átvezetőn túl csak Marcus elégedett „Sweet!" konstatálása jellemezte a sorozatot, no meg persze a véget nem érő tűzharcok. Az első részre hajazó börtönös álma után, visszaemlékezve apja halálára Marcus a Hollófészek hadihajón ébred, majd egy filmes, vagy inkább RPG-s – Fallout 3-ra hajazó – bevezetővel röviden bemutatják az életet a hajón. A katonák ebédelnek, beszélgetnek, játszadoznak, jó néhányan pedig szimplán szunyálnak a kabinjukban. Ám hamarosan beindul az akció, mikor a polipok támadást





intéznek ellenünk. Nagyon látványos, ahogy az innen kiinduló eseményekből a két csapat először párhuzamosan követi egymást a sztoriban; ahogy pl. Cole-ék túlélőket keresnek Hannover városában, majd később a kanyonban csatlakoznak Marcusékhoz, és onnan már akár 8-an küzdenek vállvetve a Locust hordák ellen. Közben igazi kalandos utazásban lehet részünk, tengerparton, hegyeken, völgyeken, valamint romos városokon vagy bányákon át (ahol a Ketyegőket „gyártják"), azaz nem csak csőrendszerű utcaszakaszok ismételt jelenetein küzdhetjük végig magunkat. Bejárhatjuk Hannover szellemvárosát, találkozunk a „kirekesztettekkel", Marcusék beutazzák a hegyvidéket egy elkötött gigantikus szállítójárművel, barlangrendszereket fedeznek fel, segítséget is nyújtva látogatást tesznek az erdő menti koalíciós erődnél – az Üllő kapunál –, végül pedig ahogy azt sejteni lehet, fény derül a titokra az Azura kutatóközpont kapcsán is. A tesztverziót nagy meglepetésemre egy Samu 46C7000-esen volt szerencsém tesztelni. Alapvetően ugyan plazmapárti vagyok, de a rálátási szögtől eltekintve ez a LED-tévé bizony piszkosul ott van a szeren, így összhangban tényleg igazán filmes élményben lehetett részem.

A 720p-s motorból már kisajtoltak szinte mindent az előző részben, így a sorozat sötét szürkés árnyalataihoz képest mérve a legszembetűnőbb változást most egész egyszerűen a színes világ nyújtja. No persze hangulati elemek is akadnak bőven, így már a hajón kitekintve is látványos roncsokat, valamint hatalmas hullámokat láthatunk, és már a hajó kidolgozottsága, valamint részletes felépítése is elismerésre méltó. A társalgóban – sok-sok különféle videojáték és egyéb szórakoztatóeszközön túl – valahol a hátsó résznél még egy zongorát is felfedeztem. Hannover pedig igazi, kihalt szellemváros, mégis életszerű, ahogy a romok szinte maguktól mesélnek. Vajon milyen pusztítás mehetett itt végbe? Nem csak különféle boltokra és templomokra, de még egy elhagyatott játszótérre is rábukkanhatunk, közben egy sejtető filmes zenével fokozza a játék a feszültséget. A „kirekesztettek" szállása abszolút hozza a Fallout 3 apokaliptikus feelingjét, nők és férfiak egyaránt fegyverben, szakadt ruhákban, embertelen körülmények között éldegélnek, miközben teszik a közösségben mindennapi dolgukat. „Mozdony" Cole-t, az egykori amerikai focistát – azaz a 83-as számú, volt Puma játékost – közben erős emlékek kötik Hannoverhez, a kirekesztettek még mindig emlékeznek rá, és körberajongják, a mára már romos stadionba betévedve pedig még egy vicces kis közjátékkal is várnak minket.

Színes pályaelemekben később sem lesz hiány, így pl. nagy benyomást tett rám a kanyonokban felbukkanó letűnt(?) kor gigantikus szörnyeinek emléke, avagy a hatalmas csontvázak, melyeken alagút gyanánt átkelhetünk. Kezdettől színes termőföldek kényeztetik a szemet, a hajón olykor rohangáló tyúkokat látni, miközben tollaik a levegőben szállingóznak, Hannover tengerpartja pedig szemkápráztatóan színes. A sorozatban most először tényleg egy merően új színvilággal álltak elő, ahol végre a zöld és sárga is dominál, de akad példa a jól megszokott, komorabb, romos óvárosra is. Technikailag főleg az új fény-/árnyék-effektusokat emelném ki, ahogy pl. gyönyörűen beszűrődik a világosság a sötét helyszínekre, avagy a lángoló helyek egyenesen fény-, illetve füstáradatban úsznak, de olyan apróságokra is figyeltek, minthogy a gépfegyver csöve vörösen izzik hosszas használat után, majd idővel újra lehűl. A tűztől egyébként továbbra is érdemes távol maradni, de szimpla „jajveszékelés" mellett itt már egyenesen izzik is a megégett a húsunk,



a poroltó használata pedig külön minifeladatokhoz párosul.
Tetszetősek a vízeffektek is, ellenben az továbbra sem tükröződik, a valós idejű árnyékolást pedig már az előző részben is sokan kifogásolták.
A CG-átvezetőkhöz képest egyébként fura módon (habár filmesebb hatást keltenek, elmosottabb jellegüknek hála) maga a játék bizony SZEBB. Érdekességképpen még kiemelhető az apróságokkal kibővült karakteranimáció, melynél (pl. támadásoknál, vagy kivégzéseknél) eszközöltek néhány új mozdulatot, de olyan részletekre is figyeltek, hogy a hajókabinba való belépésnél Marcus fogja a kabin vaskeretét.
Hőseink egyébként ezúttal jobban nekivetkőztek, így brutális fizikumukból többet engednek mutatni. Hatalmasak és tényleg tömegesen izmosak, de azért nem irreálisan szálkásak, így némi jövőbeli harcászati génmanipulációt beleképzelve még simán a realizmus határain belül mozognak.
Az új fajta – főleg mutáns – szörnyek engem sokszor a Dead Space, vagy nagyrészt a klasszikus Resident Evil kreatúráira emlékeztettek. Gusztustalan, szívós lények, melyek sokszor még lövés közben is továbbmutálódnak. Ha levágjuk a karjukat, tovább másznak, sőt nem csak savat köpnek, de az „alienekhez" hasonlóan szét is fröccsennek, így pl. nehezebb fokozaton a shotgun használata veszélyes taktika lehet. A főként „kórászoknak" becézett teremtmények a gigantikus, földből kitörő csápokból másznak elő, melyeken érdemes mielőbb szétlőni a keltető zsákokat. Az áhított lávaszerű lötyi ugyanakkor nem csak az idegenek, hanem sajnos az emberek soraiban is okoz némi mutációs kellemetlenséget (de direkt nem akarok minden poént előre lelőni).
A locustok, avagy „sáskák" ismételten sokszínűek, de ez már inkább a második rész érdeme. Akad persze számos különféle lény is, így találkozhatunk vadketyegőkkel, melyek egyelőre csak a munícióinkat zabálják fel, de pl. a hadihajóra támadó Leviatán már kifejezetten brutális. Egy gigantikus mutáns piranhára emlékeztető polipszörny, mely nem csak könnyedén porrá zúz egy helikoptert, de még a hajót is cafatokra képes szedni, ha nem lépünk ellene időben.
A locustok egyébként előszeretettel vetnek be – sokszor óriási – szörnyeket, azaz fegyverként vagy szállítójárműként használják őket, lásd pl. reaverek, vagy a rakétákkal felszerelt hatalmas alien/T-rex keverék Brumak. Ott vannak még a – talán páncél nélküli mutáns teknősre hajazó – élő ostromgépek, illetve a – nem csak látványuknak, de mély hangjuknak is köszönhetően a főleg – lebegő bálnákra emlékeztető „sáskabárkák", melyek újabb kalandra invitálják hőseinket az ellenséges hegyi bázishoz érkezve.
Találkozhatunk még Kripta pókokkal különféle formában, melyek közül természetesen „anyuci" a legdurvább, és egy régi ismerős is feltűnik az ellenség soraiban, akit halottnak vélhettünk a második részt végigtolva.
A pozitívumok mellett némi negatívum: minimális bug azért előfordulhat, pl. mikor egy több mázsás nehezéket toltak arrébb a fiúk, ám mindezt jó fél méteres távból sikerült eszközölni – biztosan Jedi erejükkel megspékelve.
Nagyon tetszettek viszont a hangok, és itt most nem csak az új, filmes zenékre gondolok, hanem akár a hadihajó „bizalomgerjesztő" effektusaira, ahogy a több ezer tonnás erő hatott az acéltestre.
Különleges újdonság a 3D-funkció, mely sajnos csak úgy eszközölhető, hogy a 360 két egymással párhuzamos képet generál, azaz félbevágja a képet, hogy azt megduplázza, majd a 3D-s tévé ebből már képes térbeli képet generálni. Jó hír, hogy a mélységérzet átjön, és úgy körülbelül 80 %-ra állítva ideálisnak is éreztem a 3D-hatást, ám a felbontás, a részletgazdagság, és pláne a kép tisztasága nagyon visszaesik, a színek is túlexponáltak, szóval összességében nekem sajnos nem jött be.
Az új fegyverek között akadnak az átmeneti nehézfegyverek, pl. aknavető, vagy a szuper sniper, mely bármit egyetlen lövéssel sz*rrá szed, vagy ott az „aprító" minigun, melynek azt hiszem, már a neve is mindent elárul, illetve ott a kissé nehézkesen használható „húsbárd", mely jól bemérve még Istent is egyetlen csapással félbevágja. Akadnak még különleges fegyverek, melyeknek eddigi tapasztalataink alapján már jó előre nagy szerepet kölcsönöztek, és valószínűleg fognak is majd a multiplay-ben. Ilyen pl. a rövidcsövű puska, mely csak közelről halálos ugyan, de úgy nagyon is. A Bayonetta egy mókás kis szuronypuska, mellyel nekirontva az ellennek felszúrhatjuk őket, illetve ott van még a különleges kis Vakondvető, mely egy föld alatt végigfutó impulzussal kellemetlenkedik a gyanútlan ellenséggel szemben.
Egyébként, ha nem csatlakoznak emberi játékosok, a gép botokat vet be a többjátékos módokban, de az új feature-ökről Dzsek egyrészt már beszámolt az Előzetesben (8. Konzol), másrészt következő számunkban amúgy is egy külön cikket tervezünk szentelni a világhálón élesben is kipróbált multiplay szegmensről.
Tapasztalati pontok továbbra is gyűjthetőek a multiplay-ben megnyitható skillekhez, és a szokásos kampány-, illetve – 4 fős – kooperatív módon túl egy „ügyességi" változatot is választhatunk, ahol a sztori szerinti küldetésen túl a pontozás és versengés a cél.
Ha mindez még nem lenne elég, a – Halo





ODST nyomdokaiba lépő – Horda mód most már Bestia móddal is kibővült (összesen 10 térképpel), ahol ezúttal a locustokkal védjük magunkat a koalíciós erők hullámaival szemben.
Élményeimet summázva a sorozat egy igazán méltó végkifejletet tudhat magáénak. Habár az első rész talán még mindig a leghardcore-abb, míg a második, és pláne a harmadik rész jóval dinamikusabb, a megfelelő nehézségi szint belövésével a kihívás továbbra is teljesen megfelelő (sőt olykor nagyon is izzasztó). Az állítólag jóval hosszabb kampány nekem azonban nem feltétlenül tűnt annyival terjedelmesebbnek, de kétségkívül színesebb/szagosabb, mint valaha, az öt felvonás pedig mindenképpen kellő kihívást és szavatosságot kölcsönöz a Gears of War 3-nak. Az újítások egyik alappillére az igazi élő környezet, és egy egészen új színvilág, másrészről pedig az igazi – T, mint – Történet, melynek köszönhetően végre jobban megismerhetjük a szereplőket, akik lépten-nyomon beszólogatnak egymásnak, és számos vicces közjátékot produkálnak. A magyarosításnak – és amúgy korrekt fordításnak – épp ezért megint csak nagyon örültem (de a betűk újfent túl apróra sikeredtek, így pl. 102 cm alatt igen nehezen olvashatók).
A kezdeti, a GoW-ra jellemző zártabb terek mára már egyáltalán nem jellemzőek, és a harci helyzetek is merőben mások. Mintha az első résznél még egyetlen szinten futott volna az akció, most pedig egy újabb – jelképes – dimenzióval bővült volna a játékmenet, ahol különféle újabb taktikák vethetőek be. Eltévedni képtelenség, hiszen immár külön irányvonalakkal jelzik a továbbhaladást (a szokásos Gears-es útvonalválasztás most is előfordul), a harcok még dinamikusabbá váltak a jóval döcögés-mentesebben reagáló AI-nek, azaz társainknak köszönhetően, akik egyébiránt remekül végzik a dolgukat, így tűzharcoknál valóban mintha sokszor nem is (csak) mi lennénk a történés középpontjában. Állandó jellegű, még aktívabb felélesztéseikkel egyébként is rendkívül megkönnyítik a dolgunk, sőt még fegyvert is kérhetünk tőlük – egyedül a muníció begyűjtést nehezítették egy foknyit –, ráadásul némi stratégiát is vihetünk a játékba, ha egy ellenfelet kijelölve most már egy konkrét célpontra irányítjuk a csapat tűzerejét. Maguknál a harcoknál amúgy is sokat lehet trükközni, pl. hordókat felrobbantani, vagy kapcsolókkal a fedezéket földbe süllyesztve meglepni az ellent, viszont jó tanácsként mi magunk is alaposan válogassuk meg a biztonságosnak vélt rejtekhelyeket, ugyanis legtöbbjük immáron nagyon is rombolható.



Szintén jót tesznek a hangulatnak a jóval gyakoribb bossharcok, amelyeknél különleges taktikákat kell bevetni, ám akadnak lopakodó részek is, ahol pl. likvidálni kell az őrt, mielőtt az riadót fújna (ellenben ha minket céloznak be sniperrel, egy pittyegés figyelmeztet a valószínűsíthető halál előtt).
A lövöldözésen túl számos minifeladat is vár ránk, nem mellesleg kifejezetten gyakorivá vált az eszközhasználat, sőt még a Lost Planetre hajazó kis rakétás/gépfegyveres meches részek is akadnak, de eleve számos objektum reagál, több minden vizsgálható, sokkal több minden szétlőhető, és továbbra is akadnak begyűjthető jegyzetek, hasznos háttérinfókkal.
Röviden és tömören a Gears of War 3 az eddigi legkreatívabb rész, mellyel a széria végre igazán kibontakozhatott. Ha akkor, az első epizód idejében így ebben a formában jelent volna meg, az minden további nélkül full 10 pontos értékelést jelentett volna. Mára azonban, ha nem is feltétlenül több, de bizony nem is kevesebb, mint egy pazar befejezése a trilógiának.
Folytatás a következő generációban (reméljük)…

GEARS OF WAR 3

9

Kiadó: *Microsoft*
Fejlesztő: *Epic Games*
Multiplayer: *2-10 fő* Online: *2-10 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

Krisz

THE CURSED CRUSADE

Milyen egy elátkozott keresztes hadjárat? Átkozottul jó!



„A tökös reklám nélkülözhetetlen. Agykéreg alá hatoló marketing nélkül bele se vágjunk! Gyerekek, kell a felhajtás!"

A legtöbb felsőkategóriás játék ma már e felkiáltások mentén lép a nagyérdemű elé. Nincs is ezzel semmi gond, hiszen az izgatott gamer-társadalom mélyen letüdőzve szív magába minden elhullajtott információt a hőn áhított produktummal kapcsolatban. A probléma inkább ott kezdődik, amikor az ígéret ellenére a játék felét sem nyújtja annak a sok szépnek és jónak, amelyek miatt nyálcsorgatva telepedsz a képernyő elé. Nem erről volt szó kérem szépen, mondja ilyenkor a veterán kontrollerharcos. Minket becsaptak! Szerencsére van számos ellenpélda is! Léteznek játékok, amelyek szolid marketinggel, surranópályán állnak rajthoz a kiadók nagy versenyében, ám megjelenésük után mégis felléphetnek a dobogóra. Ez az a szerencsés eset, ahol aranyba öntött reklámkampány helyett a minőség adja el játékot. Ilyen volt a közelmúltban a Shadows of the Damned, vagy korábban például a Ninja Blade. Most pedig megtudhatod, miképp teljesít a szintén csinnadrattától mentesen érkező The Cursed Crusade. Annyit elárulhatok, hogy a keresztes háborúkban edződött templomos lovagok története mindenképpen érdemesélyes.

A szereplők

Engedd meg, hogy először bemutassam a szereplőket. Mindenképpen érdemes megismerned őket, mert ha szereted a hack'n slash (ízes anyanyelvünkön: üsd's'vágd) típusú vérbő akciójátékokat, akkor vélhetően sok közös kalandban lesz részetek.

Egyik hősöd Danze de Bayle, aki ránézésre olyan, mintha ötvözték volna a Devil May Cry-ból Nerót bármelyik aktuális fiúegyüttes egyik hadviselt tagjával. Ám szerethető, szimpatikus karakter. A fiatalember éppen mélyponton van. Apja nyomtalanul eltűnt a harmadik keresztes hadjáratban, és édesanyjától is örök búcsút kellett vennie. Bezzeg a rokonok azok ott voltak! Az aljas hozzátartozók kaptak az alkalmon, és a hagyatéki tárgyalást mellőzve kiforgatták a fiút minden vagyonából, elvesztette a földjeit és kastélyát. A pórul járt Danze nehezen talált volna a XII. század végén megfelelő jogorvoslatot problémáira, így inkább más életet választott. Magára kanyarította édesapja templomos köpönyegét, és a vörös színű keresztet büszkén viselve maga is a Szentföldre indult. Egy dolgot nem értek: ha a fiú a középkori gardróbban megtalálta apja köpönyegét, akkor vajon az idősebb Bayle miben ment el csatázni? Talán volt neki egy keresztes tunikája a terepre, és az ünneplő köpönyegét hagyta otthon. No mindegy, a lényeg, hogy a fiú az apja nyomába eredt. Van azonban egy kis bökkenő! Attól, hogy valaki fehér posztót ölt, még nem lesz keresztes lovag. Ki kell azt érdemelni! Az ifjú Danze de Bayle ezért csatlakozott Baudouin de Flandres seregéhez, amikor az Biron vára ellen vonult. Ebben a kalandban már te is részt veszel az első pályákon, amelyekben nyílzápor, kardvívás, várostrom és egyéb halálos nyalánkságok várnak rád. Amennyiben férfi módjára helyt állsz, Danze-t biztosan besorozzák a Szentföldre igyekvő keresztes seregbe.

A másik főszereplőd a hangzatos Esteban Noviembre nevet viseli. Egy harcedzett férfit tisztelhetsz személyében, aki becsülettel küzd Danze mellett, ám nem büszkélkedhet makulátlan múlttal. Ugyanis leginkább tolvajként tevékenykedett a Spanyolhonból származó jóember, de a fiúval való találkozás megváltoztatta általános hozzáállását. A történet idején már szentül hitt abban, hogy valami nagy és nemes célt hivatott szolgálni. Esteban felett akkor kaphatod meg az irányítást, ha egy haveroddal kooperatív módban tolod a játékot. Mondanom sem kell, hogy ez mekkora móka! Sajnos erre csak ugyanazon a gépen volt lehetőségem, az online nem működött. Sokakat persze zavar az osztott képernyő, de egy baráttal vállvetve harcolni mindig hangulatosabb, mint magányosan küzdeni pályáról-pályára.

Harcra fel!

A két férfi fegyverei és harcmodora között nincs számottevő különbség, de ez nem jelenti azt, hogy a játékmenet egysíkú vagy unalmas lenne. Egyáltalán nem! Már az első fejezetekben kiderül, hogy a csaták a bábolnai csirkekombinát csúcsra járatott feldolgozóüzemét idézik. A két lovag látványos koreográfiát bemutatva vág rendet az ellenség soraiban. Nem kell aggódnod, mindez könnyed irányíthatósággal párosul. A játék okosan, a történet fonalát felhasználva avat be a kezelésbe. Először megtanulod a gyors keresztirányú kardcsapásokat, majd elsajátítod azt is, hogy miképp sújts le függőlegesen, és hogyan védekezz. Kicsivel később, egy lovagi torna keretében újabb







trükkök következnek: jól irányzott rúgással kibillentheted ellenségedet az egyensúlyából, vagy kitérhetsz a kardcsapás elöl, ilyenkor a rád támadó katona a lendületét vesztve egy pillanatig védtelenné válik. Rengeteg különféle stílus áll a rendelkezésedre, ráadásul a mozdulatok a fegyvered típusának megfelelően változnak. Azért jobb, ha felkészülsz! Itt bizony folyik a vér rendesen. Ne lepődj meg, amikor Danze elkaszálja támadója lábát, majd nemes egyszerűséggel a földön fekvő hátába állítja a kardját. Amikor pedig lándzsa van nála, precíz mozdulattal szúrja át az ellensége torkát. Brutális? Igen! Anyukákat sokkoló? Biztosan! Élvezetes? Nagyon!

A harcrendszer sokkal megfontoltabb, mint például a „gyors gombnyomogatós" God of Warban. Érezned kell az ellenfeleid mozgását. Védekezz, cselezz, támadj! Minden összecsapás egy halálos tánc, amelyben egy rossz mozdulatért a véreddel fizetsz. De néhány perc után elkapod majd a ritmust. És ekkor válik a The Cursed Crusade igazi élménnyé! Többféle karddal, fejszével, pajzzsal, buzogánnyal és lándzsával küzdhetsz, illetve kétkezes harc esetén ezeket kombinálhatod is. A fegyverek azonban kopnak! Aktuális állapotukat ellenőrizned kell, mert néhány összecsapás után még a legpengébb kard is kicsorbul. Sőt! Ha nem figyelsz rá, el is törik. Hidd el, hogy egy szál markolatot szorongatva jelentősen csökken a sikerélmény a csatatéren. Érdemes ezért folyamatosan beújítani a harcmezőről a megfelelő szúró- és vágószerszámokat.

Elátkozva...

Megmagyarázhatatlan divathullám járja át mostanában a keresztes lovagok világát. Valamiért mindegyikük kitérőt tesz, hogy szeretett világunkat elhagyva megjárjon mindenféle elátkozott, pokolbéli helyet. Már a Dante's Inferno címszereplője is alászállt a tüzes bugyrokba, ám az ő utazását indokolttá tette a játék alapjául szolgáló mű első éneke. Danze de Bayle is képes kilépni megszokott környezetéből. A fejlesztők elmondása szerint ilyenkor a saját világunk, és az utánunk következő határán jár. Itt maga a Halál vár az elátkozottakra, hogy lelküket a pokol mélyére rántsa. Ahová valók... Nem túl fényes kilátások. Főhősöd ide szerencsére csak rémálmok formájában jut, legalábbis a játék elején. A cselekmény persze indokolja e furcsaságokat, de már épp eleget beszéltem a történet elejéről. Nem szeretném a végét is feltárni, mint ahogy egy filmet sem mesélnék el, mielőtt megnézted volna. A lényeg az, hogy Danze-t bármikor átválthatod „Cursed", azaz elátkozott módba. Ilyenkor ugyanazon a helyszínen marad, de mégis átkerül az említett másik világba, amelyben pokolbéli tüzek égnek és láthatóvá válnak a helyi démonok... Helyiek vagy bejárók, nem számít! Likvidáld őket! A váltás két okból is fontos. Egyrészt a lovagod ilyenkor erősebbé és gyorsabbá válik, és néhány mágikus képességre is szert tesz. Másfelől gyakran előfordul, hogy a csak úgy juthatsz túl egy pályán, ha ebben a világban keresed a megoldást. Két alkalommal is előfordult, hogy negyed óráig csak bolyongtam és nem leltem a továbbvezető utat. Néhány nem ide illő jelzős szerkezet elmormolása után átléptem Átok-módba, és percek alatt kiderült a turpisság. Így megtanultam a leckét, és ezt javaslom neked is: amennyiben valahol elakadsz, ne felejts átváltani! Talán most felmerül a kérdés: miért nem Cursed-ben vittem végig a játékot? A válasz egyszerű. A folyamatos Átok-világ nem tesz jót szegény Danze lelkének. Szóval csak finoman, módjával!

A fejlődőképes hős

A The Cursed Crusade külsőnézetes akciójáték. Műfaja ellenére egész kidolgozott fejlődési rendszerrel kényeztet, ha a tapló lovagból kifinomult templomost kívánsz faragni. Ehhez egyetlen dolgot kell gyűjtened. Meg fogsz lepődni: tapasztalati pontokat! A játék folyamán bármikor beléphetsz az egy-két részre osztott menübe. Itt hősöd készségeit fejlesztheted egyfelől az Erő, Átok, Fegyver, Páncél és Regenerálódás pontjainak növelésével, másrészt a különböző fegyverekhez kapcsolódó újabb és újabb mozdulatok elsajátításával. Erre szükséged is lesz, mert a játék egyre keményebb kihívás elé állít. A nehézségi fokot egyébként mind a 36 pálya előtt átállíthatják azon játékostársaim, akik mégsem akkora spílerek, mint amilyennek a fórumokon hazudják magukat. Sajnos a tesztelés idején még nem működtek a szerverek, így nem volt lehetőségem arra, hogy a multiplayer részt is kipróbáljam. A menü alapján egyetlen opció lesz, amelybe becsatlakozhatsz a gyors játékon keresztül, vagy beléphetsz egy barátod által kreált pályára, esetleg te magad is generálhatsz játékot.

Igazán szemrevaló

Hányszor kellett már kompromisszumot kötni! Izomtól duzzadó poligonok, állkopantós látványvilág, de gyengécske történet. Vagy! Zseniális cselekmény, de halántékig húzott mosoly az erőtlen grafika láttán. Ugye tudod, miről beszélek? Most azonban nincs sírás, nincs panasz! Az itt látható képek elárulják, hogy a játék pofás köntösbe bújtatva regél egy remek kis sztorit. Vannak persze hibák is, amelyek levontak az összértékből. Ilyen a falon átlógó kard. Vagy a víz, amely úgy néz ki, mint egy világoskék zselé. Furcsa volt az a helyszín is, ahol előttem állt egy lépcső, de egy métert sem haladhattam rajta, amíg az utolsó ellenfelet le nem győztem. De szerencsére a hibák nem túl zavaróak a sok pozitívum mellett. Mert itt életre kelnek a középkori várak, átérzed a harcok embertelenségét. A súlyos pengék csengése, a kifröccsenő vér látványa, a nyílzápor pattogása pajzsodon... Erről van szó! A játék elhozza neked a háborúktól terhes középkor felkavaró brutalitását. Szükség van erre? Az biztos, hogy az erőszakos videojátékok ellen tiltakozók ismét zsíros táptalajra találnak. Engem ezek a károgók nem érdekelnek. Téged se érdekeljenek. Mert mi tudjuk, hogy ez csak egy játék! Annak viszont nagyon jó! A The Cursed Crusade-et ezennel lovaggá ütöm, mert megérdemli, hogy belépjen a nemes címek közé.



THE CURSED CRUSADE

8

Kiadó: *dtp Entertainment*
Fejlesztő: *Kylotonn*
Multiplayer: *2 fő* Online: *2 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

Szasa



Egy üdülősziget, ahol a bronzbarna, bikinis lányok helyett zombik tépnek szét

Vélhetőleg minden, legalább minimális rutinnal bíró videojáték-tesztelő már egy hónapra előre jól tudja, hogy a soron következő magazin terméséből mi lesz az a cím, ami leginkább neki való, amihez éppen (!!) a legnagyobb kedve lenne, és hogyan is állna neki a tesztelésnek, vagy akár magának a cikknek. Jobb esetben lesz is lehetősége arra, hogy aztán a tervek szerint vesse bele magát a tapasztalás sűrűjébe (bár azt jegyezzétek meg, hogy soha, semmi nem úgy történik, ahogy azt előre elterveztétek), rosszabb esetben pedig szomorúan konstatálja, hogy az évek óta várt, top kategóriás hájtek FPS helyett végül a real time papucsállatka-nevelő szimulátort dobta a gép, ami kevesebb élvezettel, ámde sokkal nagyobb kihívással is jár – elvégre jó játékról, régóta nagy lelkesedéssel várt játékról mindig könnyű írni, az igazi művészet az, ha a palacsintába kerülő trutyit is olyan gusztusosan adja elő az ember, hogy a cikket olvasónak az étvágya talán nem is jön meg attól, de legalább végigolvassa a tesztet, ahelyett, hogy már annál a résznél továbblapozna, hogy „pupa-papá-pacsáll…, áá, hagyjuk".
Most jöhetne egy nagy csavar, és lehetne kicsit brillírozni, de nem okozok csalódást, elvégre ami zombikkal kapcsolatos, és ami némileg is közelít a horrorhoz, az nálam köztudottan szívesen látott vendég, így aztán ha kihívással nem is küszködtem (bár a program egy-egy pillanata megizzasztott), de legalább jó előre tudtam, hogyan is állok neki az egésznek, és miképpen járom be a virtuális világ első, kifejezetten sandbox alapú, belső nézetes akció/RPG köntösbe bújtatott, élőhalottakkal benépesített szigetét.

Nyaralás alatt

A leginkább a „Völgyek szigetére", avagy Mauira hajazó Banoi első blikkre teljesen átlagos trópusi sziget, amelyen jól szituált, biztos egzisztenciával rendelkező fiatalok múlatják az idejüket az esti partiban, aminél már-már mindenki matt részegen, begyógyszerezve fetreng, miközben a színpadon az ügyeletes repsztár üvölti, hogy „húdújúvúdúbijács" (ami egyébként tök jó nóta, pedig én nem vagyok nagy rajongója a műfajnak) – az idilli kép akkor töredezik össze menthetetlenül, mikor már ezen kezdő intro alatt is belecsúfít abba pár húst zabáló zámbi, akik a tömegen átverekedve egyből leendő táncpartnereik nyakára vetik magukat. Igazából mindezt átlagos szemlélőként már nem nagyon nézzük végig, inkább bedőlve az ágyba reggelig szunyókálunk, amikor is belecsapva a lecsóba rájövünk: a szállásunkat jelentő hotel sötét folyosóin ölég' ronda alakok támolyognak, ráadásul meg is tépkednének minket, ha nem futnánk éppen Sinamoi, a játék egyik központi karakterének karjaiba, aki előszeretettel gyűjti maga köré a túlélőket. A sztorit négy főszereplővel vihetjük végig, akik némileg (bőrszínben, fizimiskában, mellméretben, fegyverhasználatban – de tényleg, egyikük mondjuk a szúró-, míg másikuk a zúzófegyverekkel bánik jobban) ugyan eltérnek egymástól, de egyformán jól kezelhetők, attól függetlenül, hogy a két macsó srác egyikével, vagy éppen a csajokkal esünk neki a kampánynak.

Amennyiben megvoltak a beállítások, be lett készítve a kakaó és a ropi, neki is lehet indulni a nagy kalandnak, ami a kezdő hoteles affért követően a tengerparti bungalóknál folytatódik, és ahol…
Őszintén szólva kicsit tágra nyílt a szemem. A kedvcsináló gameplay bemutatók után fel voltam készülve minden földi jóra, de amit a Dead Island már az első pillanatoktól nyújt, arra szerintem senki nem gondolt igazán. Mesés szépségű szigetvilág, amelynek tengerparti házikójából kilépve egyből pár zombival akadtam össze. A kezembe kapott evezőt még az építményben ragadtam meg, így nem kellett védtelenül szembeszállnom az élő húsra éhes hordával. Gombok próbálgatása, kicsit elsuhintok támadóm feje mellett, de semmi baj, nem bánt az, csak megkóstol… kicsit meg is törik a lapát feje, miközben ragadós massza borítja be a csapások után. Ellenfelem pedig földre kerül, de már jön-

nek is a többiek, így az egyik földön heverő hullából tépem ki a beleállított falécet, amellyel ritmusra ütöm és vágom a hullák fejét, miközben a Queen Don't Stop Me Now című száma szól (jó, a mosolyodból ítélve nem ez az első találkozásod ilyen „haláli" hullákkal). Sinamoi megmentve, innentől ő adja a fő küldetéseket, mint például azt, hogy a bungalókon átverekedve megszerezzem az életmentő-torony kulcsát, amelybe bejutva végül óvóhelyre tehet szert a túlélők csoportja (köztük a játékossal). Most mit mondjak? Csak ezzel az egy (és első) küldetéssel eltököltem vagy egy órát. Felfedeztem a partot, jajveszékelve szaladgáltam az innen-onnan előtámolygó, az öltözőszekrényeken tam-tamot verő élőholtak elől, össze-vissza rugdostam az egymáson kicsi a rakást játszó hullákat, majd egy lépcső tetejéről gyönyörködtem a tájban – zöld lombok mindenfelé, amelyek közt a szél homokot fúj át, kéklő tengervíz, hegyek és dombok. Csak álltam ott, és azon gondolkodtam: ezt is megéltük… zombis kalandjáték belső nézetből. Elmélkedésemből néhány elhaló hörgés, meg némi emberi sikoltozás zökkentett ki, jelezvén, hogy ámuldozás helyett inkább játszani kéne. Küldetés rövidesen teljesítve, mentőhely megszállva, jöhetnek a komolyabb megbízatások.

Kalandozás

Onnantól kezdve, hogy az alap feladatok megvannak, szabadon választasz, merre indulsz el, és kinek segítesz. Amennyiben nem akarsz a túlélőkkel és ügyes-bajos dolgaikkal foglalkozni, megteheted, hogy csak úgy vándorolgatsz, gyilkolod a zombikat, gyűjtöd a fellelhető tárgyakat és fegyvereket, de az igazi kihívás az, amikor bevállalod xy kérését, miszerint el kell hozni egy itt-ott elhagyott személyes tárgyát, vagy éppen meg kell keresni a feleségét, miközben a fő sztorivonal is rengeteg fontos feladatot rejt – juss el a világítótoronyba, indítsd be a generátort, stb. Persze mindezek közben egyre nagyobb területet fedezel fel, egyre több embert ismersz meg, és ezzel együtt egyre több lesz a feladatod is, azonban mindez nem időre megy, nem vagy rákényszerítve semmire sem, ezért aztán mindenki a saját vérmérséklete és kedve szerint utazgathat az üdülőparadicsomban. A legnagyobb poén azonban, hogy a kezdetekben megismert, bemutatókban is látott zöldellő tengerparti övezet csak a jéghegy csúcsa. A sziget hatalmas. Értsd: óriási. Már a korai helyszínen bóklászással is el lehet verni vagy hat-hét órát, és akkor még nem számoltuk hozzá azt a rakás egyéb térképet, ami még bekerül a képbe. Lezuhant gép a dzsungelben (dzsungel basszus, és tényleg az, nem csak annak van csúfolva), visszatérés a szállodába (a garázsban minden zombis horror leghatásosabb jelenete elevenedik meg), templomi kaland a nagy területű városban, és még sorolhatnám tovább, ha azzal nem rontanám a felfedezés örömét.

Ezek közül mindegyik ki is lett dolgozva, és valóban olyan képet mutatnak, hogy szó nélkül elhisszük, a lengyelek maradandót akartak alkotni, és ezért mindent meg is tettek – ráadásként egyéniséggel is rendelkeznek, így új ellenfeleket is megismerhetünk (pl. mutálódott zombik, amelyek speciális tulajdonságokkal bírnak, vagy éppen a rablók csapatai, amelyeknél általános a lőfegyver használata, ezzel legalább akkora kihívást nyújtva, mint a dülöngélő, hadonászó hullák esetében).

Bár az a kardiónknak is jót tesz (jutalmaz a program a megtett távok után), nem csak gyalogszerrel (vagy az itt-ott elhelyezett térképeken lévő gyorsutazással) közlekedhetünk, de (egyébként tök ugyanúgy kinéző)







terepjárókba is pattanhatunk, majd azokkal zúzhatunk végig a kanyargós ösvényeken, hogy az azokon keresztültámolygó hullákat a motorháztetővel tanítsuk móresre (ezért és még sok mindenért szintén jutalmaz a program). Nem mellesleg, ahogy azt a bemutatókban már láthattuk, ha berepedezik a szélvédőnk, csak lazán megkocogtatjuk a maradékát, hogy az is kiessen, és így kicsit szellőssebbé téve a verdát furikázunk tovább. Nagyon hangulatos.

De a Dead Island előnyei nem merülnek ki a környezetben, és a hatalmas, bejárható területben. Ahogyan mondjuk a Dead Rising esetében már megszokhattuk, itt is majd mindent fegyverként használhatunk, bár az említett játékkal ellentétben valamivel reálisabb keretek között, így mondjuk nagy általánosságban a szúró-, vágó-, ütő eszközök (no meg a lőfegyverek, természetesen) azok, melyek alkalmatosak a zombik gyepálására. A játék minden „gyilkosságot", minden sikeres missziót XP-vel honorál, és az pedig egészen komoly fejlesztésekre költhető – karaktertől függően erősíthetünk a támadásainkon, növelhetjük a regenerálódási esélyünket, vagy éppen pontosabban célozhatunk (és nem csak a lőfegyvereknél, hiszen ellenfeleink tökéletes sebzési modellt kaptak, ennek köszönhetően egy vascsővel eltörheted a könyöküket, egy hentesbárd segítségével a kezüket és fejüket vághatod le stb.). Sok-sok lehetőség, három csoportba osztva, emberenként változó opciókkal. Mindezen elsoroltak mellé jön még a fegyverek pénzből történő javítása, fejlesztése és kombinálása (ezúttal is alkalmazható a közkedvelt szöges ütő, de akár áramot is vezethetünk a bozótvágónkba), amit a mindenfelé elhelyezett munkaasztalokon lehet elvégezni, plusz a rengeteg lootolás, ami az RPG-fanoknak fog sok örömet okozni – és lassan ott tartunk, hogy kismillió olyan



tényezőt soroltunk már fel, ami önmagában is emelni szokta egy játék élvezeti szintjét, nemhogy így együttesen.

Multi

De jöjjön a legjobb: a Dead Island négyen is játszható, természetesen csak system link segítségével, vagy online. Az pedig hagyján, hogy a sok helyütt az előrendelőknek osztogatott Bloodbath Arena elnevezésű DLC pont erre a többjátékos mókára lett kiélezve (amolyan horda mód, amelyben a hullámokban támadó élőholtakat kell aprítani), de az alapjáték sima multi módozata a teljes sztorit rejti magában, csak éppen kooperációs változatban. Avagy három társaddal nyomhatod le az egész játékot, amennyiben kedvetek és időtök engedi, ami azért nem kis pluszt jelent az amúgy sem gyenge tartalomhoz. A Techland már a Call of Juarez: The Cartel esetében is bizonyított a többjátékos móddal, ám a Dead Island ennél jóval többet takar, elvégre a négy eltérő karakter remekül kiegészíti egymást, pótolják a másik hiányosságait, a hatalmas nyílt terepnek, és a rengeteg lehetőségnek köszönhetően pedig száz százalékos szórakozás vár mindazokra, akik többedmagukkal esnek neki a kampány ezen változatának.
Momentán jómagam a megjelenés előtt egy héttel a forgalmazóval, és két tesztelő kollégával (más magazinoktól) álltam neki a multi kipróbálásának, aminek az lett a vége, hogy a mászkálás, misszióteljesítés, tömegpusztítás mellett olyanokkal szórakoztunk, hogy egy strandröplabdát rugdostunk egymásnak, vagy éppen kipróbáltuk, mi van akkor, ha egy négyszemélyes autónál nem az ülésen foglalunk helyet, hanem mondjuk a motorháztetőn próbáljuk ki a rodeózás veszélyeit. Mondanom sem, kell, hatalmas röhögés közepette fejeződött be a móka, miközben felváltva kötöttünk ki a susnyásban. Hiába no, ezért jó a többjátékos mód – nincs párja az emberi játékostársnak. Örömteli dolog, hogy a lobbi jól működik, laggal alig találkoztunk, ráadásul egész intelligensen működik a leosztás, csoportosítás, hiszen hasonló szintű karaktereket párosít a szerver, mindamellett online társak mellé verődve ugyanúgy fejlődsz te is, és a felszedett tárgyak sem tűnnek el, ha kilépsz a partiból.

Pro…

Olyan sok jót mondtam már, de szívesen áradozom. Bíztam benne, hogy a The Cartel csak egy gyenge, a legrosszabb pályát mutató próbaverziókhoz hasonlítható technikai demonstráció volt a Techland részéről, amelyet a kiadó sajtolt ki belőlük a franchise eladhatósága miatt, miközben a srácok javában a zombis sziget megjelenítésén dolgoztak, és ezért lett olyan az







említett produktum, amilyen. Imáim pedig meghallgatásra találtak, elvégre bár a DI is kicsit olyan lett, mint a legtöbb nagyon várt, nagyon beharangozott játék a régióból (guszta sült a hatalmas, aranyozott tálon, csodálatos körítéssel, ám közelről szimatolva csak büdös az az olcsó hús), talán ez került idáig a legközelebb ahhoz, amit a fejlesztők eredetileg megálmodtak.

Néhol alacsony felbontású, de hatalmas és így is meseszép, élő táj, nagy területű város és tengerpart (meg a többi), mindezekhez arányaiban illeszkedő szavatosság (ha nem rohansz, kiélvezel mindent, és időnként kóborolsz is egy kicsit, simán megvan a 20-30 óra) az alaptartozék. Mindezek mellé pedig olyan dolgok jönnek ráadásnak, mint az elég jó karakterek és szövegek, a meglepően hosszú sztori, amely ősi valláshoz, vírusokhoz vezeti el a kitartó játékost, plusz ott a korrekt fizika, a karakterfejlődés, a harc közben bekapcsolható őrjöngés, a fegyverek nyújtotta változatosság, a remek koop, a pénzgyűjtögetés (majd vásárlás és csere), a sok kis mellékes küldetés.

…és kontra

Persze nem lehet mindig minden fenékig tejföl, így tesztünk alanyának is megvannak az árnyoldalai. Némileg (nem vészesen, főleg nem a méreteihez képest) bugos a játék (beragadások, technikai hibák), plusz időnként talán unalmassá válhat a szimpla, szkriptelt, csőfolyosós lövöldék kedvelőinek, elvégre előfordulhat, hogy félórákig sétálgatsz, miközben ötpercenként hasonló zombik hordáit teszed el láb alól – igen, valamennyire sajnos ismétlődnek a fizimiskák, ahogy már említetten az autók is (mondjuk a páncélozott járgány hibátlan, főleg a generálozás után, amikor is simán beleillik a zombifilmek meneküléshez használt, tömegpusztító járgányai közé). Azonban azt figyelembe kell venni a vásárlás előtt, hogy a Dead Island nem egy átlagos, minden pillanatban akciódús hentelde, inkább olyan, mintha a Dead Rising-ot összeadnánk az Oblivionnal (amelynél a belső nézetet kötelezővé tesszük), majd az egészet nyakonöntenénk egy kis Left 4 Dead-del (négyes harc, mutáns „szörnyek") és Borderlands-szel is – akció-RPG, méghozzá egy zombikkal teli szigeten. És ez nem mindenkinek fog bejönni.

Nem utolsó sorban ott az a furcsaság, amit a respawn-renszer terén sikerült megalkotni – tulajdonképpen halhatatlanabb vagy a zombiknál, hiszen ha megölnek, öt másodpercet számol a program, majd pár méterrel az elhalálozásod helyétől újraéledsz néhány dolláros megvonással, és folytathatod a kalandot. Amatőr húzás, nulla kihívás.

Prológ

A Techland nagyjából sikeresen vette az akadályt, pedig nagyon féltem, hogy túl nagy fába vágták a fejszéjüket. Már a kezdőmenü is igényes, stílusos, és ez igaz a teljes játékra is, amely műfajában szinte egyedülálló, nem mellesleg pedig rendkívül változatos, minőségi és szórakoztató darab. Jó kis zenék, nagyszerű pillanatok, a zombifilmek legnagyobb jeleneteit idéző akciójelenetek, amelyekben te lehetsz a főhős (azért néha a frászt hozzák az emberre a szaladó, hörgő, üvöltő élőholtak, amelyek egyszer Az élőhalottak éjszakájából, egyszer pedig a 28 nappal későbből lépnek elő – jó, utóbbiban ugye fertőzöttek voltak, de a mozi alapjai a zombifilmekben keresendők), ráadásként pedig a teljes program kapott egy hatalmas adag ráhatást a nyolcvanas évek olasz zombifilmes stílusából. Mindez nagyon megnyerő, és nagyjából azt élhetjük át, amit akkor tapasztalhatnánk, ha egy trópusi szigeten töltenénk a vakációnkat, mikor kitör egy zombifertőzés. Szerencsére egyikünk sem tudja, az milyen lehet, de a könyvek és filmek alapján kábé így képzeltük el.

Persze emlékszem, amikor a nagy port kavaró, részben visszafelé játszott CGI-trailer reflektorfénybe került, mekkora felhördülést okozott a kislány szerepeltetése, majd zombifikálása – a hazai gamer sajtó egyik prominens képviselője is együtt nyomta a hallgatóság egy részével, hogy ott rohadjanak meg a fejlesztők, ahol vannak, és bukjon meg a játék, zárják be a stúdiót, mert mégis mit képzelnek, hogy gyereket szerepeltetnek a bemutatóban…

Akkor most a végszó előtt álljunk meg egy azt megelőző szóra… a Dead Island köszöni szépen, él és virul, sőt átlagban nagyon jól teljesít, és bár a gyermek szerepeltetésének ötlete abszolút el lett vetve (a játékban max említést tesznek megbetegedett, lázas gyerekekről), köszönhetően a muszájszerűen hőbörgő rétegnek, azért annyit üzennék az említett csoportosulásnak, és a fentebb kiemelt kollégának, aki egykoron még velünk, játékosokkal egy csónakban evezve hülyézte a GTA-t betiltó ausztrál cenzorokat, hogy mondja el utánam, és jól rágja meg a következőket: ***ez nem a valóság, csak egy videojáték.*** Abból pedig igazán remek, formabontó példány!

DEAD ISLAND

8

Kiadó: ***Deep Silver***
Fejlesztő: ***Techland***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2-4 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Böjtös Gábor

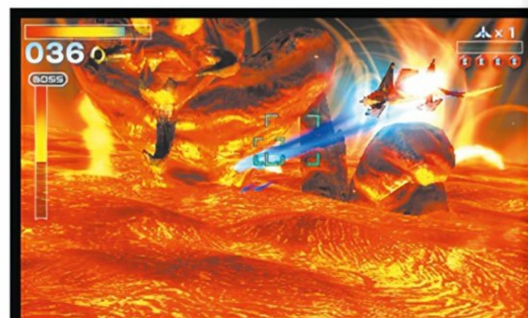
STARFOX 64 3D

Napos, meleg, nyugodt szeptemberi délután volt, egy átlagos hétköznapon. Hazaértem a munkából, majd szorgosan végeztem napi teendőimet, amikor megcsörrent a telefonom, a vonal túlsó végén pedig Böjtös Gábor régen hallott, kedves hangja fogadott. Csodálkoztam is, hát még azon, amit mondott, pontosabban kért. „Van kedved írni a Konzol Magazinba?" – kérdezte, amire kapásból, gondolkodás nélkül mondtam igent. A nosztalgia minden ellenvetésemet lefegyverezte. Nem mondom, hogy nem féltem, mivel évek óta nem teszteltem játékokat, ráadásul az elmúlt időszakban „hardcore-RPG-konzolfan"-ból visszavedlettem egyszeri, kazuál Wii-játékossá, aki egyszer-egyszer az öreg kecskéhez hasonlóan még megnyalja a sót, de már távolról sem a konzolozás tölti ki a mindennapjait. Hiába, az élet más területek felé sodort.
A kihívás azonban vonzott. Megmaradt félelmeimet Gábor két dologgal oszlatta el teljesen. Egyrészt azt mondta, olyan ez, mint a biciklizés, nem lehet elfelejteni. Igaza volt. Másrészt nem akármilyen játékot adott a kezembe, hanem a legendás Star Fox 64 3DS-változatát. Innentől pedig ment minden, mint a karikacsapás!
A Star Fox, a repülős akciójátékok királyának első része 1993-ban jelent meg SNES-re. Leírhatatlan hangulata volt, az első 3D-s anyag, amivel találkoztam. Akinek még rémlenek a Mode 7 és FX Chip szavak, azok tudják micsoda minőséget képviselt a program. De nemcsak a grafika, hanem a játékélmény miatt is kiemelkedő volt a Star Fox, ami a sikerének kulcsát jelentette. A mai napig ez az egyik leghangulatosabb repülős-lövöldözős retro stuff. A siker után SNES-re készült ugyan egy folytatás, azonban a Nintendo 64 megjelenése miatt ez a rész nem került kereskedelmi forgalomba. A SF2 bizonyos részeit így a N64-re megjelent folytatásban, a Star Fox 64-ben (Európában Lylat Wars címen jött ki) használták fel. A SF64 méltó utódja volt SNES-es társának. A hangulat, a repülés élménye, és a rezgő kontroller tette felejthetetlenné a programot – ne felejtsük el, ez volt az első játék, amely rezgő funkciót használt az irányítóra vezetve.





A Nintendo a 3DS-re kiadott Star Fox-szal egyszerre két tábort is megszólít. Egyrészt azokat, akik annak idején a N64-verzió (esetleg SNES) szerelmesei voltak, másrészt a mai, fiatalabb játékosokat, akik nem ismerték a régi epizódokat. A 3DS-verzió a retro és modern igényeket egyaránt kielégíti. A kazi az öreg rókáknak nosztalgikus remake lesz, amíg az újak élvezhetik a felturbózott grafikát és 3D-s hatású élményt.
A program hangulata, a játékélmény továbbra is a csúcson van, néhány pálya alatt fel lehet venni a ritmust. A szintek változatosak, a tempó feszes, nincsenek üresjáratok, az akció folyamatosan pörög a képernyőn. Számomra nagyon fontos volt, hogy a SF megmaradt jellegzetesen 8-16 bites programnak. Nem a grafikára, sokkal inkább a játékmenetre gondolok. Repülsz vagy haladsz egy rögzített irányba, harcolsz az ellenséges gépek ellen. A pályák végén egy boss fogad, akit először reménytelennek tűnik elintézni, amíg rá nem jössz a gyenge pontjára, utána viszont pillanatok alatt zúzód szét. Ismerős? Épp, mint SNES-en! De kell ennél több? Biztos érdekesebb lenne, ha mondjuk nagyobb lenne a mozgásszabadság, nem pedig egy képzeletbeli csőbe vagy kupolába zárva haladnánk, de az már nem a Star Fox lenne. Ennek az anyagnak pont az a lényege, az eszenciája, hogy egy előre meghatározott úton haladunk. A hangulat pedig minden esetleges hiányosságért kárpótol. Változatos járgányokkal kerülgetjük az aszteroidákat, vagy egyéb akadályokat, rakéták elől menekülünk, power upokat veszünk fel, trükközünk a levegőben, miközben a többiek üzeneteit hallgatjuk. Engem ez a retrojátékmenet megfogott.
A grafikai teljesítményben a program azonban jóval túlszárnyalja a 16 bites minőséget. A SF64 felújítása kiválóan sikerült. A program nagyon szépen használja ki a 3DS képességeit, az új változat még talán a korábbi N64-verziónál is szebb. A 3D-s hatás az elején furcsa, de megszokva annál látványosabb, a helyszínek pedig nagyon jól mutatnak. A havas pálya kifejezetten gyönyörű, de a többi is tartogat látványos meglepetéseket. Az ellenfelek mérete és részletes kidolgozása előtt pedig le a kalappal. Egyedül a semmiből feltűnő nagyobb objektumok, és a néha felpörgő akció – amikor sok dolog mozog egyszerre a képernyőn – alatti lassulás róható fel hibának.
Nagyon tetszettek a változatos élményt és kihívásokat tartogató szintek. Menetközben választhatunk érdekes és izgalmas alternatív küldetéseket, ha pedig megunjuk ezeket, vannak egyéb játékmódok (pld. Survival, Point Battle, Time Battle), és még négyen is lövöldözhetünk.





A játék irányítása kiváló. A mozgásérzékelős gyro-módot én mondjuk nem tudtam megszokni, de a hagyományos változatban a járművek kezelése tökéletes. Néhány perc alatt minden megtanulható, mert kézre áll, a profik egészen hajmeresztő manővereket csinálhatnak.
A SF64 hozta mindazt az élményt, amit egy ilyen játéktól vártam. Kíváncsi voltam azonban, hogy vajon egy fiatal játékosnak is hasonló élményt jelent-e, ezért kezébe adtam tizenkét éves Naruto-fan sógornőmnek. Mit mondjak, alig tudtam visszaszerezni tőle a gépet, látszott rajta, hogy nagyon élvezi, pontosan úgy, mint én ennyi idősen az első részt.
A Star Fox 64 3D egy jó játék jó remakeje. Nem biztos, hogy ezért érdemes 3DS-t venni, de ha már van géped, akkor szerezd be. Ha ismerted a régi epizódot, akkor a nosztalgia, ha nem, akkor az új élmények miatt. Egy korrekt akciójátékot fogsz a kapni, amivel néhány órára felhőtlenül ki tudsz kapcsolódni.



STAR FOX 64 3D

8

Kiadó: ***Nintendo***
Fejlesztő: ***Nintendo EAD/Q-Games***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: - Hang: -

Veres Miki

CLASSICS HD
GOD OF WAR
COLLECTION VOLUME II

2 spártai, egy áráért!

Még nincs egy éve, hogy utoljára papírra (Microsoft Wordre?) vetettem gondolataimat Kratos legújabb kalandjait illetően, a spártai skinhead máris újabb vérengzésbe keveredett. Illetve nem újakba, hanem a régiekbe még egyszer. Bezony, mivel a HD-kollekciók kiadásának rendszeressége lassan már a menstruációs ciklusokéval vetekszik, a háború spártai istene nem elégedett meg egyetlen gyűjteményes kiadással. Az Amerikában God of War: Origins Collection néven megjelent lemez borítóján nálunk egy lényegesen vérszegényebb cím, a God of War: Collections Volume II feszít. Na, nem mintha ez lenne a lényeg, a két PSP-s(!!) kalandot nagyfelbontásba húzó kollekció ugyanis igazán pofás munka lett.

Chains of Olympus, Ghost of Sparta. A maguk idejében mindketten a kézikonzol etalonjai és technikai mérföldkövei voltak. A kérdés csak az, megállják-e a helyüket a nagygépen? A válasz tömören igen, de ez első sorban a második címnek köszönhető. A Chains of Olympus még mai szemmel is egy nagyon szép PSP-s játék, de nagyképernyőn már nem hozza ugyanazt a hatást. Érezhetően szebb lett, persze, de kicsit sivárnak, egyszerűnek hat az összkép a korábbi HD-kiadásokhoz képest is. Itt érezni, hogy a CoO bármekkora technikai csodája is volt a legkisebb PS-nek, ez arra volt tervezve, nem nagygépre. Ennek ellenére nem lehet azt mondani, hogy a végső összkép kiábrándító, mert egyáltalán nem az. De még ha az is lenne, God of War-játékként a hangok természetesen olyannyira jók, hogy ezek megmentenék a prezentációs összhatást. De mint már mondtam, a játék abszolút korrektül fest, nagyon szép, amit kihoztak belőle. Amit viszont a Ghost of Sparta esetében alkottak, az nem nagyon szép, hanem hihetetlen. Végigvittem a lemez első történetét, majd amikor elindítottam a másodikat, csak két szót tudtam kipréselni magamból: ilyen nincs. Nem akarom ezt az egy oldalamat is nyálveréssel elpazarolni, de ez kérem szépen elképesztő, ennek láttán nem hiszi el az ember, hogy ez a szoftver a PSP-ről származik. Minden túlzás nélkül, szebben néz ki, mint az első Collection bármelyik tagja (igen, még a második résznél is)! Ilyenkor némi megerősítést kapok arról, amit tavaly novemberben írtam a Ghost of Sparta-ról: ez tényleg a PSP technikai csúcspontja. Bravó Ready at Dawn, bravó Santa Monica!
Na persze nem csak a ráncfelvarrt külső az újdonság, nézzük csak, mi van még. Van itt nekünk egy szép kis trófeapakkunk, relatíve könnyen teljesíthető követelményekkel, így az úgynevezett „trófeaprostituáltak" számára teljesen ideális választás (kábé 20 óra játék alatt 2 platina szerezhető). Mivel az irányítás már PSP-n is a nagygépes tesókra hajazott, itt szinte semmi változtatás nem történt, egyedül a jobb analóg kar gurulásként való használatával bővült a kínálat, de továbbra is használható az L1+R1+bal kar kombó (bár nem tudom létezik-e ember, aki ezt választaná). Ami irányítási változtatást eszközöltek a hordozható kalandoknál, azokat itt is megtartották, így az „akció gomb" a Kör, nem pedig az R1 satöbbi, de nem hiszem, hogy ez olyan zavaró lenne. A CoO és GoS együttesen szép hosszat tesznek ki, bár ez is főleg utóbbi érdeme, hisz a korábbi epizóddal hard fokozaton is csupán 4 óra 30 perc volt végeznem. Említésre méltó még a 3D használata, melyet saját 3D-tévé híján a tesztpéldánnyal nem tudtam ellenőrizni, de sikerült meglesnem egyik barátom tévéjén a demót, és igen meggyőzőre sikeredett ez is. Általában azt szoktam mondani a HD-kollekcióknál, hogy kétfajta embernek ajánlom azokat: aki még nem játszott az érintett szoftverekkel, illetve aki nagy rajongójuk. Itt más a helyzet, akár próbáltad, akár nem, a God of War Collections: Volume II-t mindenképp érdemes beszerezni, mert ehhez fogható minőségben soha nem kutathattad fel Calliopét, vagy küzdhettél Deimos oldalán.







GOD OF WAR:
COLLECTION VOLUME II

9

Kiadó: *SCEE*
Fejlesztő: *Ready at Down*
Multiplayer: *nincs* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1, DTS*

rolmanus

ICO & SHADOW OF THE COLOSSUS



Instant kávé, instant leves, instant videojáték – mindhárom közös ismertetőjele, hogy azonnal kínálnak a valódihoz hasonló élményt. Semmi baj nincs velük; hisz miért is kéne valakinek, akinek nincs kedve hozzá: kávét darálni, marhahúst zöldségekkel összefőzni, vagy a digitális semmiben bolyongani – ilyesféle pepecseléssel töltenie az idejét, ha van lehetőség szinte rögtön eredményt produkálni? Mindhárom tevékenységet lehet azonban magasabb szinten űzni, még akkor is, ha egyik sem az a tipikusan klasszikus művészeti forma.

Fumito Ueda, a japán videojáték-rendező saját bevallása szerint még mindig egy nagy, álmodozó gyermek. Az 1970-ben született Ueda az a karakter, akit az istenek szeretnek, hisz meghagyták gyereknek: a művész még most, 41 évesen sem néz ki többnek maximum 30-nál, és ránézve azonnal igaznak hat a mondás, miszerint a szép lélek megszépíti magát az embert is.
Ueda az a fejlesztő, aki a videojáték készítést magas, művészi szinten űzi, és akinek két híres munkája, a Playstation 2-es ICO, valamint a Shadow of the Colossus maradandó, kitörölhetetlen és elvitathatatlan nyomot hagyott a videojátékok történelmében.
Két olyan játékról beszélek, melyeket lehet szeretni és nem szeretni, azonban abban kételkedni, hogy mindkettő égbe nyúló mérföldkő a maga nemében, egyszerűen ostobaság lenne.
Sokan, sokszor próbálták már megfejteni és megmagyarázni az Ueda játékok titkát, azonban ez nem csak, hogy nem egyszerű, de talán lehetetlen feladat is. Ez a japán zseni ugyanis szembemenve minden éppen aktuális trenddel és piaci elvárással olyan húrokat penget, melyek az emberi természet legfontosabb hangszerének, az érzelmeknek a hangjait szólaltatják meg.

Ueda játékokat készít saját emlékei, álomképei, és víziói alapján. Nem is igazán játékok, inkább modern digitális mesék ezek, melyek olyan hatást váltanak ki az arra érzékeny játékosból, mint a klasszikus gyermekmesék. Aki emlékszik rá, milyen felejthetetlen – és bizonyítottan az ember egész későbbi életét meghatározó – élmény volt, amikor édesanyja vagy édesapja a gyerekszoba kis olvasólámpájának fényénél, elalvás előtt mesét mondott neki, az tudja, mit váltottak ki belőle a történetek. Az igazi mese attól fantasztikus „találmány", hogy bár mindenki ugyanazt a dolgot hallja, mégis mindenkiben máshogy csapódik le a sztori, és ha bármikor a jelenben visszagondolsz arra, ahogyan szüleid előadták a néha vicces, néha ijesztő történeteket, garantáltan összeszorul a szíved a lelked legmélyéről előbújó gyönyörű emlékképektől.
Ueda játékai képesek ugyanerre. Ha egyet végigjátszottál, soha életedben nem felejted el azt. Nem csak az akció, nem csak látvány, és nem csak a hang marad meg benned, hanem az érzelmek, melyeket úgy penget a rendező, mint egy belső hárfa húrjait. Aki pedig ezt el tudja érni, az egy zseniális művész, és minden tiszteletet megérdemel.

Ahhoz, hogy valaki valóban egyértelműen megértsen egy történetet, szükség van nevesített szereplőkre, helyekre, időpontokra, de szükség van annak pontos kimondására is, hogy pontosan mi miért történik. Ettől lesz valami felfogható és feldolgozható. Fumito Ueda azonban nem ezeket az eszközöket használja. Az ő hősei még akkor is névtelenek, ha történetesen némi utánajárással ki is deríthető, kik ők valójában. A helyek, ahol meséi játszódnak, mind valószínűtlenek és behatárolhatatlanok. Néha még a befejezés után sem érted meg, kik voltak a megjelenő



személyek, honnan jöttek, és egyáltalán, semmi konkrétumot nem vagy képes felállítani magadban; azt viszont minden esetben tudni fogod, neked miről szólt az az egész, amit láttál, és számodra mit jelent a drágakőként kikristályosodott mondanivaló. Mert Ueda játékai semmi másról nem szólnak, csak a világban minket körülvevő, minden cselekedetünket döntően meghatározó érzésekről: szeretetről, gyűlöletről, a legfontosabb alapösztönökről, emberi kapcsolatokról, egymásrautaltságról, örömről, bánatról, és legvégül a sorsról, melyről úgy tartják a bölcsek, hogy azt, ha igazán szeretnéd, nem egy felsőbb akarat irányítja majd, hanem te magad.

ICO

Napsütés, madárcsicsergés, szépséges zöld erdő. Az idillt izmos lovak patájának kopogása töri meg, ahogy néhány elszántnak tűnő lovas, szarvakkal díszített sisakban célja felé tart. Az egyik nyeregben kísérője előtt tízéves forma kisfiú ül, szintén szarvakkal; nem önszántából jött ide, kezeit összekötözték. Kiderül: az utazók egy várba tartanak, melyet bár láthatóan emberkéz épített, mégis valami megmagyarázhatatlan és földöntúli van benne, ami nyugtalanító hatást kelt a szemlélőben.
A baljós kastély gyomrában óriási terem, a fal mellett ugyanolyan szarkofágok sora. A látogatók egy ilyenbe zárják a fiút. „Ne neheztelj ránk, ezt kívánja a falu érdeke" – nyugtatják, majd távoznak. A falak és lépcsők beleremegnek, ahogy a bejárat bezárul. A gyermek magára marad a síri csendben.

Az ICO egy kisfiúról és egy kislányról szól. Stílusát tekintve egy külső nézetes logikai-ügyességi kaland, melyben kettejük eltérő képességeit kihasználva és kombinálva meg kell szökni a nyomasztó várból.
A fiú, bár nagyon fiatal, de nagyon ügyes és meglepően bátor gyerek. Szinte bárhova felugrik vagy felmászik: falakra, láncokra, kövekre és peremekre, de a játékos külső segítségével tárgyak húzására-tolására, cipelésére és használatára is képes. A kislány ugyanakkor esetlenke és nagyon bátortalan, de valami titok folytán mégis kulcsfigurája a szökésnek, mert a titokzatos vár kölcsönhatásban van személyével: képes kinyitni bizonyos mágikus ajtókat. Az is hamar kiderül persze, hogy valaki vagy valami nagyon nem akarja, hogy a lány kiszabaduljon: folyamatosan veszélyek leselkednek rájuk, amiket csak akkor élhetnek túl, ha együtt maradnak. Együtt lenni: ez az ICO legfontosabb összetevője, a fizikális kapcsolat. A játékos által irányított fiú kézen fogva húzza maga után lányt, és csak akkor hagyja őt magára, ha a továbbjutás érdekében ügyködik, vagy harcol. Rengeteg ügyességgel és logikával megoldható akadályt kell legyőzni, hogy a reménytelennek tűnő szituációkból kijuthassanak.
Az ódon kastély, ahol a gyermekek járnak, már méretével, leírhatatlan mélységeivel és magasságaival, számos titkával is tekintélyt parancsol. Semmi más nem győzheti le, csak az emberi elme akaratának ereje.

Az ICO egy párját ritkítóan megfoghatatlan, leírhatatlanul egyedi, csodálatos játék. Ha azt kérném tőled, magyarázd meg a „szeretet" szó jelentését, boldogulnál? Szerintem nehezen. De ott belül mosolyognál és tudnád, mit akarok hallani.

Shadow of the Colossus

Az éjen és napon át lovagoló fiú, akit egyszerűen csak Vándornak hívok, olyan tájra érkezik, ami talán a világ legvégén is lehetne. Már-már tapintható elszántsága szinte szétfeszíti a digitális világ kereteit. Élettelen testet cipel: egy lányt, akiről nem tudhatod, milyen kapcsolatban voltak. A grandiózus templomtorony, ahova tart, sötét tikot rejt, és a kulcsot ahhoz, hogy a leányzó újra élhessen. Ehhez azonban a fiúnak áldozatokat kell hoznia…
…misztikus kolosszusokat kell ölnie.

Az SotC az ICO örökségét tovább hordozó, hasonlóan elvont, de mégis teljesen más megközelítést használó mű. Míg az ICO-ban az alacsonyabb kisfiú és magasabb kislány éles kontrasztjából adódó gyengeség, de mégis kettejük együvé tartozása adta meg az alaphangulatot, addig az SotC Vándorának olyan partnere akad a kalandban, aki bár nem emberi lény, mégis a siker nélkülözhetetlen eleme: ő Agro, a koromfekete paripa. Annyira jellemző ez a szélsőségesség Uedára, hogy a karaktert, akit a játékos az egész kaland alatt vezet, nem nevesíti, ellenben lovát egyértelműen emberi tulajdonságokkal és fontossággal ruházza fel. Nem is csoda: a Vándor a kolosszusok meglelését, sőt gyakran legyűrését is Agro segítségével abszolválja, és mivel a táj, amit a történet során be kell járni, mellbevágóan hatalmas, a ló ugyanolyan fontos lesz a játékos számára, mint maga a főhős. Sőt…
Amikor először megpillantod az első kolosszust, akkor érted meg, hogy a feladat, ami előtted ál, életed eddigi legnagyobb és legmeghatározóbb kalandja lehet. Sőt lesz is. A toronymagas behemót lefektetése sok ügyességet, kitartást, sőt némi logikázást is elvár, de mindez csak a jéghegy csúcsa, hiszen minden ellenfeled más és más lesz: egyik nagyobb, másik kisebb, egyik gyors, másik lassú, egyik repül, másik úszik. Minden esetben meg kell fejtened, hogyan tudsz ellenfeled fölé kerekedni, majd meg kell találnod az adott kolosszus gyenge pontját, és le is kell győznöd. Ahhoz azonban, hogy mindig egy lépéssel közelebb kerülj célodhoz, még fel is kell kutatnod a kolosszusok élőhelyét, mely felfedezés legalább olyan Vándort próbáló feladat, mint maga a küzdelem.

Az SotC volumenét, méreteit és lehetőségeit tekintve egy jóval nagyobb falat, mint az ICO, bár jelentőségük abszolút megegyezik. A titkokkal is jócskán megtűzdelt játék egy hatalmas spirituális utazásként értékelhető, melyről talán nem túlzás azt állítani, hogy a végén nem egyszerűen csak célba jut, de legbelül megváltoztatja a játékost, azaz téged is. Intenzív, egészen hihetetlen érzések szabadulnak fel benned és öntik el a lelked, olyan szokatlan mélységű érzelmek, melyekkel videojátékozás közben talán még soha nem találkoztál. És ez az a beteljesült csoda, aminek köszönhetően a játék lényed egy részévé válik, és még évek múltán is benned él.

Fumito Ueda játékai most már Playstation 3-on is elérhetők. Az immár tükörsima HD-s grafikát használó, fantasztikus térhatást keltő, diszkrét, de mégis bámulatos sztereoszkópikus 3D látványvilággal és trófeatámogatással szerelt gyűjtemény címe ICO & Shadow of the Colossus.

ICO & SHADOW
OF THE COLOSSUS

10

Kiadó: *Sony Computer Entertainment*
Fejlesztő: *Team Ico*
Multiplayer: *nincs* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

Martin

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL TRILOGY

| X360 | **PS3** | PSP | Wii | 3DS | DS |



Imádom a HD-kollekciókat. Az hagyján, hogy ezeket a legizgalmasabb feladat tesztelni, de az ember úgy érzi, bármilyen sokat is adnak ki belőlük, sosem eleget. Hát persze, hogy most hazudtam. Nem, azért ne értsetek félre, nincs ezekkel semmi gond, amíg az ember amellett, hogy tudja, hogy ez a kiadók egyik legkönnyebb pénzszerzési lehetősége, úgy érzi, az ő kedvében is járnak, neki is ad valamit a kipofozott verzió. A Splinter Cell Trilogynak nem sikerült végig ezt éreztetnie velem.

A lemezen helyet kapott ugye az előző generáció három nagygépes SC-epizódja, a Splinter Cell, a Pandora Tomorrow, és a Chaos Theory. Személy szerint engem megjelenésekor az első és a harmadik epizód nyűgözött le igazán, és bár a másodikat is szerettem, annyira nem győzött meg, mint a trilógia másik két darabja. Ezúttal azonban a három játékból csak egynek sikerült rezzenéstelenül átugrani azt a bizonyos lécet. A Chaos Theory tényleg szép átirat lett, egyedül itt láttam azt, hogy ez jelenlegi formájában méltó arra, hogy az emberek újra pénzt adjanak ki érte. Sajnálatos módon ugyanis a széria két korábbi tagja hiába lett érezhetően szebb, mint volt, igen komoly optimalizálási problémákkal küszködik. Hogy ez pontosan mit is takar: framerate zuhanást, de brutálist. Ha valamit, ezt aztán véletlenül sem vártam volna egy HD-klasszikustól, hiszen összehasonlításképp a szintén e havi ICO & Shadow of the Colossus pont ezeket a problémákat orvosolja, főleg utóbbi játéknál. Arról nem is teszek említést, hogy az átvezető videók minősége is elég ramaty, bár ez azért sűrűn előfordul ezeknél a kollekcióknál (mondjuk érdekes módon a jóval kisebb felbontású, PSP-s God of War videóinak felkonvertálása jobban sikerült). Az audiovizuális összkép tehát bőven hagy maga után kívánnivalót, mert hiába fest több helyen szebben és jobban Sam Fisher három kalandja, ha ezt néha az élvezhetetlenséget megkörnyékező framerate zuhanás torzítja. Az igazi meglepetés azonban az volt, hogy nem ez az egyetlen visszalépés.

A Pandora Tomorrow, és a Chaos Theory (Xbox-os verziójának) egyik fő erőssége, a multiplayer ugyanis nemes egyszerűséggel ki lett hagyva a gyűjteményes verziókból. Ez pedig, a végre (relatíve) stabilizált, kiépített online rendszerek generációjában nemes egyszerűséggel pofátlanság. Ezen a ponton kezdődött számomra az, amit én az első pár HD-kollekció megjelenésénél már előre láttam: a lehető legkisebb energia (és persze főleg pénz) befektetésével a legtöbb bevételt összeszedni. Ez az új cél, nem pedig az adott klasszikusokat a lehető legjobb minőségben tálalni. Hiába a trófeatámogatás, ezzel a lépéssel tartalom terén jelentősen szerényebb lett mindkét SC-epizód.

Gondolom ezek alapján lejött, hogy igencsak haragszom a Splinter Cell Trilogy-ra. A lenti pontszám egyébként nem csak ennek szól, hanem maguknak az eredeti szoftvereknek. Ugyanis azok kedvéért, akik esetleg kihagyták azokat, elárulom, hogy mindhárom játék rendkívül élvezetes, igazán professzionális lopakodós játék. Bár én magam mindig a Metal Gear-széria rajongója voltam, az egyrészt nem csak erről szól, másrészt teljesen máshogy közelíti meg a dolgokat. Az igazán professzionális lopakodós élményt ezektől a szoftverektől kapod meg, sehol máshol (a Conviction már egy más tészta…). Bár az első két epizód mai szemmel már kissé lineárisnak hathat, ez egyrészt egy játékmechanikailag rendkívül összetett játéknak – ahol ezerféleképp kivitelezheted minden probléma megoldását – megbocsátható, másrészt bőségesen kárpótol érte a harmadik epizód. Bár a három rész egymást követő azonnali végigjátszása után kissé bele lehet unni a single player pályák nyüstölésébe, még mindig ott a mult… ja, nem, bocs mégsem.

Tudtam, hogy előbb-utóbb eljön ez a pillanat, amikor kiadják az első olyan HD-kollekciót, amelynél vakarnom kell a fejemet, hogy „Ezt mégis, hogy képzelték?". Csak nem gondoltam volna, hogy pont a Splinter Cell Trilogy lesz az. Három zseniális játék, melyek beszerzésére ugyan mindenkit csak buzdítani tudok, de nem tudom, hogy pont ez az igénytelenül új köntösbe bújtatott, többször az eredeti árnyékában járó verzió-e a legalkalmasabb erre.









TOM CLANCY'S SPLINTER CELL TRILOGY

6

Kiadó: *Ubisoft*
Fejlesztő: *Ubisoft*
Multiplayer: *nincs* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

rolmanus

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

| **X360** | **PS3** | PSP | Wii | 3DS | DS |



Bő egy évtizeddel ezelőtt a játékosok számára feledhetetlen élményeket szerzett a zseniális Warren Spector, és akkori csapata, az Ion Storm egy kultikussá vált alkotással, a Deus Ex-szel. Az akkoriban abszolút unikumnak számító FPS-RPG hibrid játékkoncepció megvalósítása, a játék képi világa, atmoszférája és hangulata joggal írta be magát a videojátékok nagy történelemkönyvébe. A három évvel később megjelent folytatás, a Deus Ex: Invisible War sajnos már nyomába sem ért a temérdek díjat, és az Év játéka-címet joggal bezsebelő alkotásnak. A bukás után sokéves szünet következett a széria életében, ám tavaly előbújt rejtekéből a hosszú ideje fejlesztés alatt álló, immáron az Eidos Montreal csapata által vizionált, sötét cyberpunk jövőképet a képernyőkre varázsoló Deus Ex: Human Revolution. 2027-et írunk, 25 évvel megelőzve a trilógia első epizódjának történéseit. Jelen korunk állapotait figyelembe véve talán túlságosan is előrehaladott a játékban vizionált, nem is oly távolban játszódó jövőkép: az orvostudomány elsősorban hihetetlen technológiai fejlődésével, Isten szerepét játszva képes az emberi test teljes átformálásra, megváltoztatva ezzel az evolúció természetes folyamatát. Az agyba beépített adóvevők, emberfeletti erőt biztosító művégtagok, mentális és érzékszervi képességeket jelentősen javító műszerek kezdenek szépen fokozatosan az emberek hétköznapjainak részévé válni. Főhősünk, a technológia kifejlesztésében élen járó Sarif Industries nevű cég biztonsági vezetője, Adam Jensen. A vállalat jelentős áttörést ért el fejlesztéseivel, ám a cég sikereit bizonyos érdekcsoportok nem nézték jó szemmel. A biztonsági főnök utolsó emberi mivolta az a nap volt, mikor a kutatóközpontot támadás érte… Az életben maradt tudósok a halál torkából hozták vissza Jensent, majd szinte minden fontos szervét, és a végtagjait implantátumokkal, augmentációkkal pótolták. Az alsóhangon 20-25 órás kaland során elsődleges célotok lesz felkutatni az elkövetőket, ám a szövevényes történetnek, és a nem elhanyagolható fordulatoknak hála jóval több lesz az anyag, mint egy szimpla bosszúhadjárat. A játék megtartva a híres előd felépítését, továbbra is az RPG elemekkel telepakolt sajátszemszögű lövölde vonalát viszi tovább, ám ezúttal kiegészítve némi külsőnézetes akciózással is. Igazodva jelen korunk játékmechanikáihoz, kidolgozott fedezékrendszerrel egészítették ki a gameplay-t, mely opció használata során láthatjátok Jensent gépiesített valójában. A kameranézet megváltozása a fedezékbe bújáson és falhoz lapuláson felül a kivégző mozdulatoknál, illetve létramászásnál aktiválódik.



A stuff felépítése gyakorlatilag négy fő tényezőből tevődik össze: harcból, hackelésből, lopakodásból és kommunikációból. Mivel a fent említett alappillérek közül egyik sem dolgozik hétköznapi megoldásokkal, néhány mondatban bemutatnám ezeket.
Tűzharcok terén adva vannak a különböző fejlesztésekkel ellátható fegyveres küzdelmek, de a változatos gyilkoló eszközökön túl a pusztakezes harc is szerephez jut. Persze némileg egyszerű, ámde rendkívül látványos animáció formájában, miután az ellenfélhez közel kerülve eldöntitek, hogy leütitek-e a delikvenst, vagy éppen kivégzitek. Az előbbi megoldást választva a pár másodperces közjáték során Jensen remekül koreografált ütésekkel ártalmatlanná teszi az ellent, míg az utóbbinál a biomechanikus karjaiból előpattanó pengékkel gyakorlatilag lemészárolja azt.
A sorban a második a hackelés, amely a játék egyik legfontosabb részét képezi, mert függetlenül attól, hogy egyszemélyes hadseregként, avagy észrevétlen árnyként játszod végig a játékot, rengetegszer lesz szükséged a főhős kódfejtő tudására, amit mi sem bizonyít jobban, mint az, hogy a montreali fejlesztők egy önálló és rendkívül összetett minijátékot szenteltek a folyamatnak! A hackelés kulcsfontosságú lesz a továbbjutáshoz, és elengedhetetlen az információk megszerzéséhez, de további temérdek előnnyel jár az, ha használod és fejleszted is a képességet. Lezárt helyekre bejutva extra cuccokra, a Deus Ex világába mélyebb betekintést biztosító feljegyzésekre bukkanhatsz, de akár útlerövidítések és kerülő útvonalak is megnyílhatnak egy-egy zárt ajtó feltörése után.
A játék ugyan bőkezűen kezeli a fegyverek hozzáférhetőségének kérdését, ám a lőszerrel már igencsak csínján bánik a program. Ezért is sarkall arra a game, hogy taktikusan játssz, észrevétlenül érd el a célod. A stuff hangulati faktora a csúcson van,





mikor észrevétlenül hatolsz be egy-egy kontroll alatt tartott objektumba, kiszámítva használod a láthatatlanságot, figyelve az őrök mozgását és reakcióit. A beszélgetős szekvenciák pedig elsősorban az RPG-vonalat hivatottak erősíteni. Rengeteg NPC-vel fogsz utad során kontaktusba kerülni, akik útbaigazíthatnak, plusz információval láthatnak el, már ha ügyesen forgatod a szavakat! Itt ugyanis kulcsfontosságú lehet az események végkimenetele szempontjából, kinek mit válaszolsz a beszélgetések során. És ha már a fontosságnál tartok, áttérnék a játék legfontosabb szegmensére, Jensen fejlődési rendszerére. A Sarif tudósai ugyan kellőképpen ellátták a hőst implantátumokkal és szuperképességekkel bíró testrészekkel, viszont a játék előrehaladtával magad is rákényszerülsz a már meglévők fejlesztésére, a továbbiak beépítésére. Az elérhető implantátumok közt szerepelni fog többek közt falon átlátást segítő, megnövekedett erőt biztosító (mellyel falakat törhetsz át és nagyobb tárgyakat emelhetsz fel), láthatatlanságot előidéző modul stb. Fejlődésed alapja a tapasztalati pontok megszerzésében, majd a minden ötezredik pont után elnyert, úgynevezett Praxispontok felhasználásban merül ki. XP-t a sikeres küldetésekkel, a rejtett utak és szellőzőjáratok megtalálásával, mellékfeladatok elvégzésével, sikeres kódfeltörésekkel, gyilkolás helyett leginkább a kábítás használatával lehet elnyerni.



A montreali csapat alkotásának legfontosabb tényezője az, hogy kizárólag a játékoson, vagyis rajtad múlik, hogy mi módon érsz a történet végére. Nincsenek kötelezően előírt metódusok egy adott szituáció megoldására. Azt, hogy mennyire rád van bízva az aktuális probléma megoldása, mi sem bizonyítja jobban, mint az, hogy a játékot akár úgy is végigviheted, hogy végig észrevétlen maradsz, és egyetlen egy ellenfelet sem ölsz meg. Tapasztalataim szerint a stuffban mindenképp érdemes vagy a lopakodós stílust, vagy pedig a teljesen más gameplay-t és taktikát kevésbé igénylő, tűzharcokat előnyben részesítő játékforma oldalán letenni a voksot, és azt fejleszteni, mivel a végigjátszás során úgysem lesz lehetőség az összes képesség megszerzésére.
A Deus Ex: Human Revolution már az első percekben magába szippantja játékosát a látványvilágával (leginkább az aranyra emlékeztető és a fekete színkombinációjával), átható atmoszférájával. Az abszolút egyedi megjelenéshez hozzátartozik a helyszínek fantasztikus megvalósítása, ideértve a meglátogatandó városokat a bejárható épületeivel, koszos sikátoraival, raktáraival, gyáraival és megannyi más fontos helyszínével. A történet Detroitban veszi kezdetét, de a későbbiekben Kína egyik városába, majd Montrealba, illetve Szingapúrba is eljuthatunk. A játék helyszínein bámészkodva konstatálható, hogy mind a városok utcái és nagyobb épületei (a hozzá tartozó boltokkal és populációval), mind pedig a belső terek maximális odafigyeléssel lettek megalkotva. A remek összképet megtöri sajnos az alkalmanként előforduló megzuhanó képfrissítés, illetve a karakterekkel folytatott interakció. Utóbbi folyamatnál sajnos messze nem egy L.A. Noire-szint az, amit arcmimika címen alkottak a srácok. Hangzás terén azonban már ismét remekel a játék, a témához tökéletesen illő, sejtelmes és komor dallamok csendülnek fel, tökéletesen beleforrva a game-be. A játék fejlesztésének késői szakaszában lehetett hallani az infót, miszerint többjátékos mód nem fog rendelkezésre állni a programban. Nos, ezt az ígéretüket a fejlesztők be is tartották, ami azt gondolom – látva a végterméket –, nem is baj.
A Deus Ex: Human Revolution sikeresen hozta vissza azt az élményt és hangulatot, amibe az első rész játékosai beleszerettek. A széria rajongóinak kötelező a stuff beszerzése, de aki csak most ismerkedne ezzel a futurisztikus, komor, ámde magával ragadó világgal, a legjobb alkalom áll most a rendelkezésére!



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

9

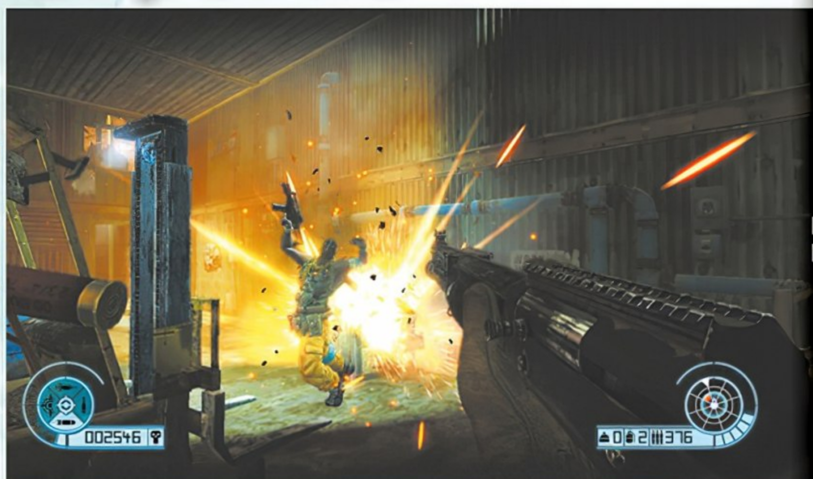
Kiadó: ***Square Enix***
Fejlesztő: ***Eidos Montreal***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Foxhound

BODYCOUNT

16+-os fegyverpornó





Az előző konzolgeneráció vége felé megjelenő kultikus FPS, a Black igazi fegyverpornó volt a lövöldözős játékok szerelmesei számára, felejthetetlen akciójelenetekben volt részünk benne, s elsöprően dinamikus játékmenetet kínált. Noha sikeres volt a projekt, a Criterion Games nem kapott lehetőséget a folytatás elkészítésére, ezért Stuart Blackkel az élen a fejlesztők egy csoportja kilépett, s megalapították a Guildford Studiót, s elkezdték fejleszteni a Bodycount-ot, amit a Black utódjának szántak. Stuart Black ígért is fűt-fát, miszerint ez meg fogja reformálni az FPS-műfajt a lehengerlő tűzharcaival, soha nem látott mesterséges intelligenciájával, és porig rombolható környezetével. Viszont Stuart Black lehet, hogy látta, talán nem úgy fog elsülni a dolog, mint ahogy ő azt képzelte, így hirtelen otthagyta a csapatot, ezután pedig egy darabig nem lehetett hallani a projektről. Azonban néhány hónapja főnixmadárként feltámadt, és újra hallatott magáról a program, viszont már korántsem tűnt olyan ígéretesnek, mint ahogy azt korábban tette. Végül aztán csak megjelentette a kiadó az új Call of Duty és Battlefield előtt, abban reménykedve, hogy azokra várva hátha többen veszik majd meg, mintha velük egy időben hozták volna ki. A Blackhez hasonlóan itt sem bonyolították túl a történetet. Egy olyan zsoldossal kell azonosulnunk, akinek nem ismerjük a nevét, a sztoriját, a személyiségét, de még a külsejét sem. A Hálózat nevű szervezetnek dolgozunk egyszemélyes hadseregként, s világszerte konfliktusokat kell megoldanunk. Egy nyugat-afrikai fiktív városba küldenek minket, ahol a helyi katonaság, és a lázadók lövöldözik egymást halomra. Mi a megoldás? Lövöldözzük szét mi is őket! Ezen kívül valóban nem sok mindent kell csinálni, de feltűnik egy másik szervezet is, a Célpont, ezért őket is likvidálnunk kell.

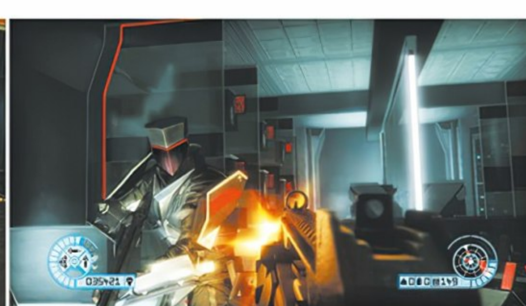
Egy selymes hangú hölgy rádión keresztül segíti a munkánkat, ő mindig megmondja, hogy mi a feladatunk. Általában robbantani kell, vagy egy számítógépet meghackelni: ezek abban merülnek ki, hogy vagy meg kell nyomni egy gombot, vagy egy kis ideig nyomva kell tartani azt, tehát nem lesz bonyolult dolgunk. Egy indikátor mindig jelezni fogja, hogy merre, és hány méterre kell mennünk, így eltévedni sem fogunk. Ebben az afrikai városban, Tesangában koszos, lepukkant nyomornegyedekben járkálunk, kiégett autóroncsokkal, szanaszét lőtt betonkordonokkal, amik fedezéket jelentenek nekünk. Nagyot néztem, amikor felfedeztem egy földalatti létesítményt, mert teljes mértékben eltért a mocskos felszíntől, hiszen egy futurisztikus, csúcsmodern helyszínről van szó, hófehér falakkal, vörös fényekkel, fotocellás ajtókkal, üvegfalakkal és kommandósokkal. Aztán később ellátogatunk a Távol-Keletre is, ahol éjszakai esős pálya fogad, jellegzetes ázsiai építészettel, de itt is lesznek futurisztikus földalatti bázisok. A 17 missziót háromféle nehézségi fokozaton, cirka 5-6 óra alatt lehet teljesíteni, ami manapság sajnos átlagosnak számít az FPS-ek közt.

A környezet valamennyire rombolható, akárcsak a Black-ben, de azért nem olyan szinten, mint a Bad Company 2-ben. Szétlőhetőek a fából és fémből készült barikádok, a téglafalak szélei, az ablakok a kerettel együtt, úgyhogy nehéz biztonságos fedezéket találni mind magunk számára, mind pedig az ellenségnek. A fejlesztők mindehhez egy olyan újfajta célzási rendszert találtak ki, aminek az a lényege, hogy ha lenyomod a bal ravaszt, akkor be lehet célozni az ellenfelet, de nem tudsz mozogni, viszont fedezékbe tudsz hajolni. Így ide-oda hajlonghatsz a házfalak szélénél, vagy barikádok mögül kandikálhatsz ki. Ha csak félig nyomjuk be a bal ravaszt, úgy tudunk célzás közben mozogni. Ezt a harc hevében nem mindig tudjuk precízen kivitelezni, tehát nem igazán működik jól ez a rendszer. Ez bizony melléfogás volt a készítők részéről. Maga a lövöldözés nem olyan rossz, bár egy idő után elég monotonná válik, hisz nincs más dolgunk, mint követni a nyilat, előre haladva mindenkit szétlőni, majd a célpontnál megnyomni a gombot. Egész véletlenül rengeteg robbanó hordó van szétszórva, amik segítségével atomokra robbanthatjuk szét a nem túl okos ellenfeleket.
A sors – vagy inkább a fejlesztőcsapat – nagyon butácska mesterséges intelligenciával áldotta meg őket. Annyit tesznek, hogy egy számukra meghatározott útvona-

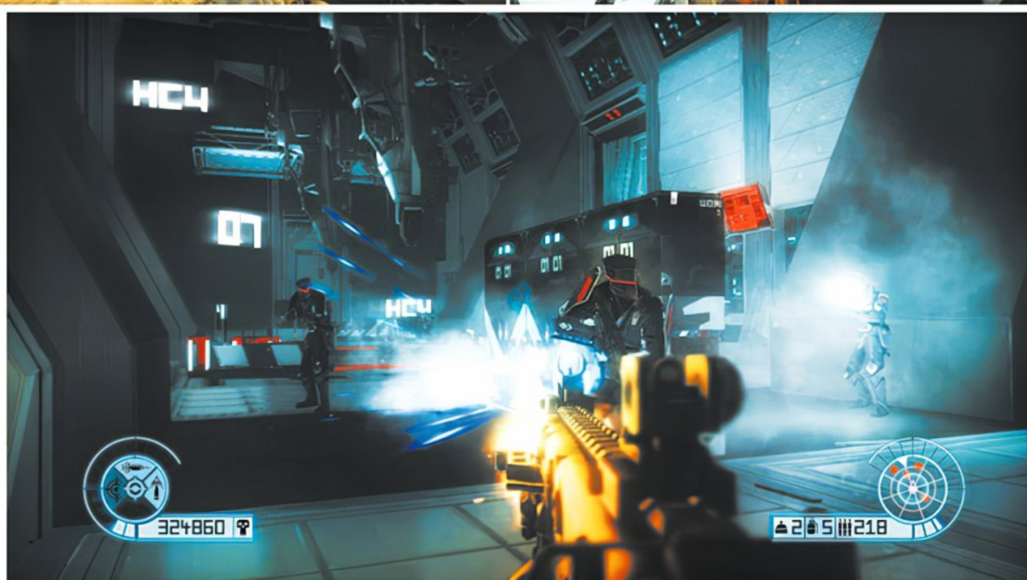








lon mennek, mintha sínen mozognának, függetlenül attól, hogy mi hol vagyunk. Sokszor előfordult, hogy hangos lőfegyverrel lelőttem valakit, s a mellette pár méterre tartózkodó társa tovább sétált, mintha mi sem történt volna. Azért ha észrevesznek, akkor fedezékbe vonulnak néha, és a felcser emellett még az elesett bajtársait is meggyógyítja. Gyakran előfordul, hogy a semmiből jelennek meg mögöttünk az ellenfelek, mintha teleportálnának, de valójában nincsenek ilyen képesség birtokában. Ezt rühellem, és sok játékban a legfrusztrálóbb dolognak tartom.



A fegyverekből egy elsődleges, és egy másodlagos lehet nálunk. Kezdetben nagyon kevés féle lesz, de ez idővel némileg bővül. Persze vannak gépfegyverek, shotgun, pisztoly, amikből nem fog kifogyni a golyó, mert állandóan kapunk utánpótlást az élettelen ellenfelektől. Úgyhogy nem kell visszafogni magunkat, sosem kell spórolni. A gránátdobás kissé béna, sokszor előfordult, hogy saját magamat robbantottam fel, mert a robbanószer könnyen visszapattan mindenhonnan. Aknákat is le lehet tenni, ami különösen a hatalmas, páncélozott ellenfelek ellen hatásos.

Beépítettek egy skillshot-rendszert, ami a Bulletstormban látottakhoz hasonlít, de azért nem olyan komplex. Extra pontokat és szorzókat kapunk, ha hordók segítségével, gránátokkal gyilkoljuk meg a szerencsétleneket, vagy éppen fejlövésekre apellálunk. Lehetőség lesz majd lopakodásra is, hogy a fejlövéseket minél precízebben tudjuk véghezvinni. Az elhunyt emberek után csomó kék ikon marad, ami arra hivatott, hogy az OSB-rendszert töltse fel. Ennek segítségével különleges képességekre teszünk szert, amiket a D-paddal lehet aktiválni, s a sztori folyamán ezek automatikusan fejlődnek és bővülnek. Ha jobbra húzzuk a D-padot, akkor robbanó töltényekkel teríthetjük le a keményebb, páncélozott katonákat. Felfelé húzva adrenalinlöketet kapunk, amitől felgyorsulunk, és egy időre golyóállóvá válunk. Balra húzva radart kérhetünk, ami jelzi ez ellenfelek pozícióját, míg lefelé húzva kérhetjük a legerősebb segítséget, a légitámadást, aminek segítségével vadászgépeket hívhatunk, amik ledózerolják az ellenállást. A skillshotok, speciális képességek használata, robbantások, késelések beleszámítanak a pályák végi értékelésekbe, ettől teljesen arcade jellegű a cucc.

Vannak többjátékos módok, de ezeknek a száma meglehetősen karcsú. Van online deathmatch, team deathmatch és survivor mód, valamint van egy körökre épülő kooperatív mód, az egyszemélyes kampánytól független küldetésekkel. Ez még egészen szórakoztató, de az online játékmódokban nincs túl nagy jövő, nagyon kevesen játsszák azokat.

A grafikáért a Codemasters saját fejlesztésű EGO egyes számú motorja felel, ami már elég kopottas, semmi kiemelkedő nincs benne, kissé már idejétmúlt. Sem a környezet, sem az ellenfelek nem mutatnak jól. A konkurenciához képest ez édeskevés. Ezt a motort használja a GRID, a DIRT 2, és a Dragon Rising is (ellenben a második EGO-motort használja a DIRT 3, a F1 2011, és az Operation Flashpoint: Red River). A fegyverropogás viszont egész korrekt, de a zene, ami ritkán csendül fel, szerintem egyáltalán nem illik a játékhoz, inkább akkor ne is lett volna egyáltalán.

A sztori a béka feneke alatt van, a grafika meglehetősen kopottas, az irányítás sem tökéletes, viszont szórakoztató tud lenni a skillshot-rendszer, és a speciális képességek használata.

A Bodycount a mai generáció Black-je akart lenni, de amíg az egy hardcore fegyverpornó volt, ez hozzá képest csak egy Szomszédokban lévő ágyjelenet. A hamarosan érkező új Call of Duty és Battlefield minden elemében darabokra fogja szedni.



BODYCOUNT

5

Kiadó: ***Codemasters***
Fejlesztő: ***Guildford Studio***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2-12 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1, DTS***

karfiol



„Kötéltánc"

A relatíve fiatal, ám közel öt éves megalakulásuk óta majd ennyi jó alkotással villogó csapat, a Twisted Pixel első teljes értékű, vagyis dobozos változatban megjelenő játékával jelentkezik, amit a Kinectre lőttek be. Érdekesség, hogy az austini székhelyű fejlesztők eredeti célja a WiiWareen való terjeszkedés volt (sőt elsőként kaptak zöld utat a rendszerre a Nintendotól), de végül a Microsoft égisze alatt kötöttek ki (az N változtatott az online rész politikáján), maradva a tervezett kaptafánál a redmondiak letöltős szekcióját, a LIVE-ot becélozva (a PC-s kivetülésekre nem térnék ki). Akinek nem ugrana be, a Comic Jumper, és a The Maw mellett a két Sploison Man felvonással örvendeztették meg a játékosokat, s most a The Gunstringerrel igyekeznek folytatni a hagyományt, illetve egy extra adalékkal, mivel a Fruit Ninja Kinect alapjáraton jár a program mellé – a kód a játék dobozában lapul.

Te vagy a báb!

A Gunstringert a fejlesztőkre eddig is jellemző elborult humor járja át, amit látni, hallani kell. Előre leszögezném, hogy mindez az előzeteseket látva nem tűnt valami kimagaslóan jónak, de az elmélet helyetti gyakorlat a játékot igazolta, meglepően jó szórakozást nyújtva (demo elérhető). Miről is volna szó? Gunstringer egy vadnyugati hős volt, kit társai elárultak, emiatt ő egymaga, mint bíró, ítélethozó és hóhér annyira berág rájuk, hogy a sírjából kitörve élőhalottként rendre felkeresi a díszes kompánia összes tagját, hogy vele együtt ők is békében nyugodjanak. A játék maga egy négy felvonásos, több részes bábszíndarab (plusz prológus és epilógus), igazi élő, kamerával rögzített közönség előtt előadva. Mi egy Marionett bábuként ténykedünk a díszletek között, az élőhalott cowboycsontváz bőrébe bújva. A Kinect általi vezérléstől elsőre kissé tartottam, de csupán a két kezünk szükséges hozzá, így akár ülve is játszható, nem fárasztó több óra után sem, és emellett meglepően pontosan vannak lekövetve a mozdulataink. Szó szerint a puszta kezeinkkel zúzhatjuk le a vadnyugat rosszarcúit, kik jellegzetesen olyasmi figurák, mint: bögyös bárénekesnő, olajbáró, szamuráj-cowboyok, ám mindenki bábszínház-alkotás, tehát lendkerék-meghajtásúak vagy papírmasék többnyire, a falovak persze fából vannak, és az objektumokon is látszik, mikből rakták, illesztették vagy ragasztották, varrták össze ezeket.

A kontroll egyszerű (és felcserélhető a balkezesek számára): kitartott bal kézzel irányítjuk a karakterünket, illetve egy felkarlendítéssel ugrást eszközölhetünk, a jobb karunkkal becélozhatjuk az hullajelölteket, majd szintén egy lendítésünkre a befogott ellenfeleket szép sorban lelövi nekünk a főhős. Utóbbi akció mondhatni igen könnyű, elég végigpásztázni a képernyőn, s automatikusan úgy hat szétlőhető opponenst vagy tárgyat jelöl ki a gép, majd lő szanaszét vezényszóra. Leghűbb társunk tehát a hatlövetű revolverünk lesz, de puska, lángszóró, katana is akad majd, illetve olyan részek is, ahol az öklünkkel kell érvényt szerezni az igazunknak.

A haladás automatikus, afféle railshooter-jellegű, ám ezek rendre váltakoznak: hol akadályokat kerülgetve kell platfomerként ugrálgatni, hol fedezékből-fedezékbe bújva lekapni az előugró ellenfeleket, vagy akár két fegyverrel (ekkor automata tüzelés mellett) pumpálni az ólmot mindenre és mindenkire, ami mozog. A tempó mondhatni elég pörgős, egyhamar igen sűrűn kell kapkodnunk a kezeinkkel, hogy ésszerűen, és a lehető legtöbb dohányt bezsebelve abszolváljuk a helyszíneket. A mellékszereplők (lakosok, tehenek, stb.) is növelik a pontjainkat, illetve a Tacók a szorzónkat. A pénzre a majd később taglalt extrák miatt van szükség, mivel mindegyik megnyitásához közel 850 ezer zöldhasúnak kell a zsebünkben lapulnia, ami nem kevés.

A játékmenet bár ezekre az egyszerű sémákra épül, mégis sikerült úgy megtölteni változatos részfeladatokkal, helyzetekkel,



hogy majd minden részben szembetaláljuk magunkat valami apró kis újdonsággal, így mindig frissnek, szórakoztatónak hat a játék, ami nem igazán unható meg, ha rákaptunk az ízére. Ami egy jó vadnyugati alkotás kelléke, az itt mind megtalálható: kőolajmezők, gőzvonat, kietlen sivatagok, ördögszekér-fújta kisvárosok, ám ezen túl az élőholtak mezein is felbukkanunk, csakúgy, mint a mocsaras lápvidéken. Mivel mindig egy díszletben vagyunk, ezt a rendező kénye kedve szerint változtathatja, olykor előnyünkre, olykor hátrányunkra. Látványos, hogy az efféle direktori jelenlétkor egy „igazi" kéz nyúl be a tájba, színesítve az akciót. Az élő közönség „hangja" a kommentár része, a teljesítményünktől függően elismerően tapsolnak, ovációban törnek ki, illetve ha nem megy a szekér, nem restek kifütyülni sem minket. A bevágások is sokat dobnak a cselekményen, amikor egy főellenség, vagy necces szituáció után mutatnak egy arcot, aki teljes átéléssel, csodálkozó, megfeszített ábrázatából kienged, fújtat egyet, majd a fejét rázva elismerően mosolyog és tapsol. A narrátorunk a másik mókás figura, ő meséli a történetet, és a Bastionhöz hasonlóan az aktuális ténykedésünket is véleményezi, persze sokkalta cinikusabban és kifigurázóbban, ám a vulgáris szavakat elkerülve.

Bár letölthető címnek indult, a szavatosságra ennek ellenére sem lehet panasz. Ha azt mondom, temérdek extra van benne a cirka 18 pálya és 4 boss mellett, akkor még enyhén fogalmaztam. Többtucatnyi concept art, zeneszám, kép és videó vásárolható a begyűjtött dollárokból – mind a szokásos eddig (noha tartalmukon is többnyire a humor dominál), de(!), ezekhez még lekaphatóak ún. módosítók (a játékmenet lesz más, amit könnyítenek, nehezítenek, vagy épp egy mókás adalékot adnak hozzá), illetve a narrátor is lecserélhető egy másikra. A Hardcore-mód valóban az, amit a neve is takar: a leírása szerint, ha utálod magad, akkor használd. Ellenfeleid háromszor gyorsabbak lesznek, te duplán sebződsz, még több csapda vár rád, és ha meghalsz, nos akkor kivág az Xbox Dashboardjára a játék – kedves, nem? Egy-egy fejezet végén három plecsnit gyűjthetünk be, eredményünktől függően bronz, ezüst és arany medálokat, illetve a HC-módért egyet, valamint a 2P-díjat, ami akkor jár, ha egy társunkkal együtt teljesítettük azt. Online sajnos nincs mód kooperálni, sőt semmilyen internetes játékmód nincs a lemezen, és ez az, ami egy kicsit hiányzik a felhozatalból. Apropó, egy értékelést is kapunk, mint afféle kritikai észrevételt, én ezek alapján nagy jövő előtt állok, mint az az ember, aki olyan dolgok körül mozgatja a kezeit, amelyek nincsenek is ott. Igaz...





Összegezve, a The Gunstringer meglepően jó lett ahhoz képest, hogy mennyire elborult. Ilyet többször fogsz érezni, például amikor a szénsavasdoboz-testű tehenekbe lőve azok spriccelve szétszéledtek, vagy miközben lőttem a keselyűket, és kerülgettem a legördülő sziklákat a falovam nyergében, előttem meg a rendező ökle a földet döngetve újabb akadályokat kreált elém. A játék jellegéhez megfelelően a grafika nem eget rengető, inkább ehhez a stílushoz igazodóan elnagyolt, amihez remek zenék és rajzfilmszerű hangeffektek társulnak, a már említett roppant jól eltalált narrátor mellett. Az irányítással is csak néha adódnak gondok, és a már említett ajándék Fruit Ninja mellett ez végre egy újabb olyan Kinect játék, amiért megéri birtokolni a szenzort, és magát a korongot.

THE GUNSTRINGER

8

Kiadó: *Microsoft*
Fejlesztő: *Twisted Pixel Games*
Multiplayer: *2 fő* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

RBaly

CHAMPION JOCKEY™
G1 JOCKEY & Gallop Racer

Pohárálátét-Díj

Hhhööö(?)

Egyszerű cím, és általa sokat sejtető tartalom: a Champion Jockey a Tecmo féle Gallop Racer, és a Koei gyártotta G1 Jockey gyermekeként látta meg a polcokat bőszen kutató játékosok szemében megcsillanó első fénysugarat. Még az is előfordulhat, hogy utánanyúlnál lányos zavarodban, így az uborkaszezon végén, de én azt mondom, ne tedd... hacsak nem éjt-nappallá téve nézel lóversenyeket, csodálatos lódokikat és lópo... utóbbit hagyjuk is inkább.

A fejlesztők a Champion Jockey tervezőasztala fölött minden bizonnyal egy mindenki számára emészthető zsokés játékot szerettek volna alkotni: olyat, amiben megtalálják számításaikat az alkalmi lovaglók, és a profi, inkább a szimulációsabb stuffokat kedvelő játékosok is. Ennek eredményeként a szoftver elkülöníti a könnyedebb árkád-, és az odafigyelősebb játékmenetet az irányítás és nehézségi szint kiválasztásának segítségével. A beállításokban történő piszkálás pedig valóban érezhető: a különböző kritériumok bekapcsolásával egyre hangsúlyosabbá válnak a HUD-on megjelenített indikátorok jelzései, fárad a paci, elveszíti a motivációját, vagy éppenséggel megmakacsolja magát, ha folyamatosan a fenekét csapdossuk.

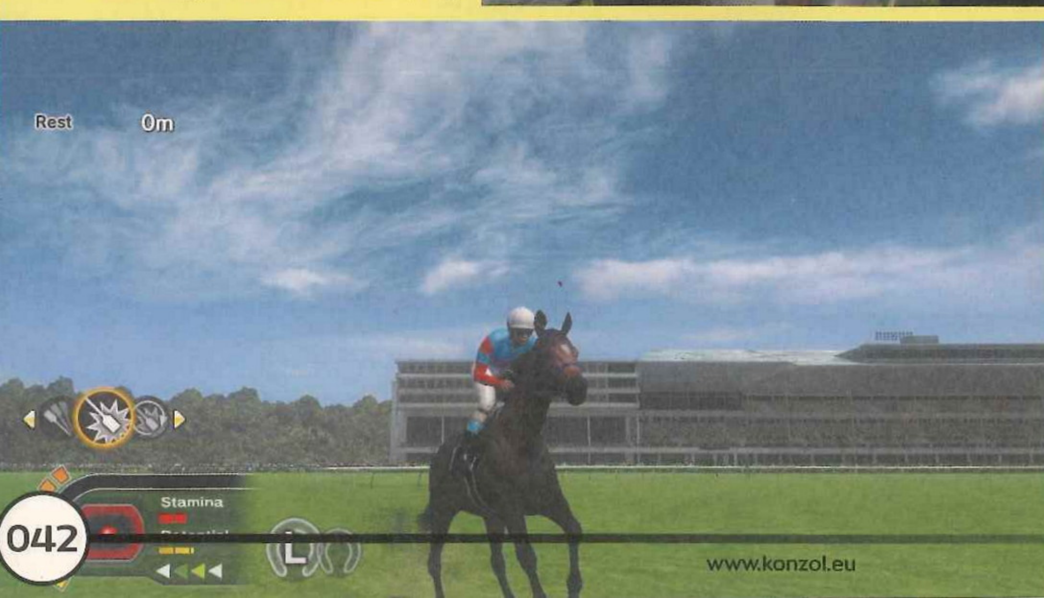
A játékmenetet így leírva a szavak szigorúan elméleti értelmükben akár még jól is hangozhatnak: élvezetesnek, sőt, taktikázásban gazdagnak... ám ez koránt sincs így. Való igaz, számolnunk kell a versenytáv hosszával, a kanyarokkal és ugratókkal, de az ellenfelek kiszámíthatóan lovagolják meg ménjüket. Az elején jól meghajtják lovukat, a középső etapban takarékra kapcsolnak, majd a hajrában még azt is kihajtják szerencsétlen állatukból, miközben mi komótosan elindulunk, tartjuk a tempót, és a végére odacsapunk. Egyszerű? Igen, és nem kell hozzá OKJ-s képzés, hogy magunktól rájöjjünk.

S mindez még egyszerűbb akkor, ha az árkád futamos hókamókában próbálkozunk. Volt olyan, hogy a rajt után elindultam, és csak fogtam a kontrollert másfél percig, egyetlen gomb megnyomása nélkül. Joggal kérdezhetnéd most, hogy gyönyörködtem-e legalább ez idő alatt a tájban? Hát... nem. A környezetet nézve első pillantásra azt hittem, valami kosz rakódott a kontaktlencséimre. Őrülten dörzsölni kezdtem fáradt pilláim, meg műkönnyet is csepegtettem, de az sem segített. Rá kellett jönnöm, nem nálam, vagy a tévékészülékemben van a hiba (igen, annak a beállításait is lecsekkoltam), hanem a programban. Hihetetlen mód igénytelen a szoftver, még jelzőket is nehéz találni rá. Az animációk külön blokkot érdemelnének, rég láttam már ilyen síkpályás mozgást: a lovaglás címszó alatt futó élmény olyan hatást kelt, mintha merev dróton rángatnák előre a pacikat a kacagtató pozícióban ülő zsokéikkal együtt (konkrétan a lovas olyan képet fest, mintha előző éjszaka valaki hátulról betámadta volna... s nem csak jókedvvel). Az egész audiovizualitás úgy siralmas, ahogy van, mégsem volt kedvem sírni valamiért.

Mit szeretnétek még tudni a Champion Jockey-ről? Ó igen, van sztori-mód, ahol fiatalok álmodoznak arról, hogy a világ tetejére ügeti őket hátasuk... jó, rendben, ennél kicsit komplexebb a dolog, mivel lehetőségünk van fejlődni, egyre jobb szponzorokat szerezni, komolyabb futamokon részt venni, akár online is. Igen, a sorozat életében először nem csak osztott képernyőn tehetjük lóvá barátainkat, akár négyen is nyeregbe ülhetünk, hogy eldöntsük, ki tud jobban nyeríteni. További extra ficsőr még a Kinect-, illetve a PlayStation Move támogatás, amik valamelyest dobnak a játékélményen, de lényegesen nem tudnak módosítani rajta: elsőre mókás, másodjára elmegy, harmadjára már neki sem futunk.

Nem maradt más hátra, mint a végső értékelés, a konklúzió kimondása. Próbáltam keresni benne bármi olyat, ami a pozitívumok sorát erősítené, de hiába erőlködtem. Talán a mozgásérzékelés képes kellemes pillanatokat szerezni, de az is csak a technológiája okán: maga a játék nem tesz hozzá nyúlfarknyit sem, csupán kihasználja azt. Őszintén megvallva, senkinek sem tudom ajánlani a Champion Jockey-t. Nem lódítok, nincs benne semmi, amiért megérné leemelni a polcról... vagy mégis?! Engedjétek meg, hogy a magazin legújabb jutalmazási rendszerében először kerüljön kiosztásra a „Poháralátét-díj", ami ezúttal tökéletes választás. Ezúton is gratulálunk!







CHAMPION JOCKEY

1

Kiadó: *Tecmo Koei*
Fejlesztő: *Tecmo Koei*
Multiplayer: *2 fő* Online: *2-12 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

Dzsek

EA SPORTS MADDEN NFL 12

Minden héten háború 12



Most ugye az következne, hogy bla-bla, minden évben kijön az EA a sportjátékaival, és a többi ideillő fennkölt frázis, de hagyjuk a rizsát, számtalan tesztelő kolléga fogalmazott már meg hasonlókat, nekem meg csak egy oldalam van jelenleg; szóval vágjunk a közepébe, itt a Madden NFL 12. Az amerikai foci szabályait még csak-csak ismerem, s olykor egy meccset is megnézek (többnyire Super Bowl), de a Madden-sorozatot nem követem. De mit tehet az az objektivitást hajhászó játéktesztelő, aki törekszik a pontos információk átadására, ám ismeretei hiányosak? Segítséget kér egy olyantól, aki töviről-hegyire ismeri az adott sorozatot. Ezért felkerestem drága HPeti cimborámat (úgyis rég hallottatok felőle), hogy ezernyi teendője mellett világosítson már fel, és segítsen a tesztelésben!

Petike megérkezett, sör kezébe nyomva, majd intenzív böfizés után intett, hogy na akkor pöccintsem a játékot. Első reakciója: „Te, ez durvajól néz ki!". Valóban. Látszik, hogy az EA-s srácok, ha mindenre nem is (erről majd később), de a grafika kipofozására kellő hangsúlyt fektettek. Majd Snoop Dogg hangja csendült fel a menüben, lájkoltuk, ám a későbbiekben is remek muzsikák szóródtak fülünkbe; szóval újabb piros pont a soundtrackért. A menüpontokat nézegetve Peti felmordult, hogy semmi új mód nem került bele?! A már megszokott opciókkal találkozhatunk az új Maddenben, de ha valaki nagyon belemélyedt anno az előző részek menüpontjainak tartalmába (mint HP), azokon belül már találhat némi újítást. A Franchise-mód továbbra is az egyik kiemelt része a játéknak, de azon kívül, hogy zöldfülűeket is levadászhatunk egy szezonban, valamint free agentet is felfogadhatunk, sok minden nem változott. Hasonló a szitu a Superstar-móddal. Új fejlesztési rendszert pakoltak bele (mindenért pontokat kapsz, amit szétoszthatsz a játékosodon), valamint egy audio ingame edzőt is kapsz (ami a kelleténél is többet pofázik), s nagyjából ennyi az újítás. A Madden Ultimate Team egy érdekes fejlemény tavalyhoz képest, játékos kártyákat kapsz, melyből csapatot alakíthatsz, aztán ha nyersz, érméket szerezhetsz, melyekért vásárolhatsz újabb kártyákat, stadiont, stb.; és így egy komplett fantasy football-t is játszhatsz. Természetesen igazi pénzért is vehetsz kártyákat, plusz csereberélhetsz is.



Ennyi menüböngészés után, erősen javasoltam, hogy „jáccunkmá-jáccunkmá", s indítottunk is egy New Orleans Saints és Houston Texans meccset. A játékmenet többnyire maradt a tavalyi. A stratégiák kiválasztása viszont letisztultabb lett. Peti megjegyezte, hogy az AI-n mintha gyúrtak volna, bár a játékosok még mindig csinálnak hülyeségeket, főleg a védők. Közben még bugot is felfedeztünk, mikor az egyik játékos átment láthatatlanba, és csak a földön lévő kör jelezte, hogy ott amúgy valaki rohangál. Ez azért ciki egy ilyen kaliberű játéknál. Az ütközések egyébként jó brutálisra sikerültek. A „dinamikus játékos teljesítmény" is egy újdonság, ami kihat a karakterek játékára. Ha pár meccsen alulteljesít valaki, utána hiába teszed be egy mérkőzésre, nem fog menni neki a játék. Rúgásoknál egy erő-pontosság összetevőkből álló kijelző jelenik meg (megfelelő időben kell megnyomni a gombot), aminek kezelése Petikének annyira nem ment jól az elején (olykor nehézfelfogású szegénykém). A játékos lemodellezések nagyszerűek, a kamera ugyanúgy bemegy a játékosok közé a meccsek előtt, mint ahogy az a közvetítéseknél szokott lenni, viszont a kommentár továbbra is csapnivaló. Internetes hozzáférés erősen javallott, nagyon sok minden letölthető; online játszhatsz franchise-t, egymás elleni küzdelmet, tournamentet, vagy akár coop-ot is (hatan nyomulhattok egyszerre, három a három ellen), az új community-funkció pedig ezek szervezésében, megtervezésében segít neked.
Az új Madden vizsgálata után kérdeztem Petit, na te hány pontot adnál rá? „Tény és való, hogy ez az eddigi legszebb NFL játék, de leszámítva azt a pár kisebb csiszolást, igazából eget rengető újítás nem került bele, és még bugok is vannak benne. Hardcore Maddeneseknek 7 pont, de akik csak most ismerkednének vele azoknak 8." Legyen így, Petikém!



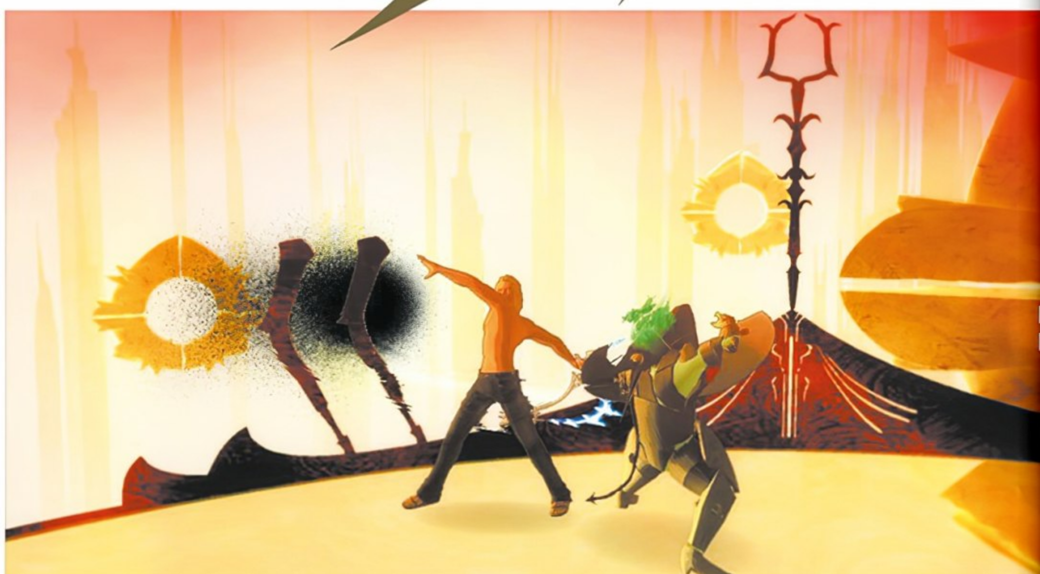
MADDEN NFL 12

8

Kiadó: ***EA Sports***
Fejlesztő: ***EA Tiburon***
Multiplayer: ***2-6 fő*** Online: ***2-6 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

JediEco

El Shaddai



Teljes harci díszbe öltöztetett, gigantikus sertések támadnak rád, majd a fejükön bokszkesztyűvel repkedő szárnyasok próbálnak letaszítani a sziklaszirtről. A csatlósok aprítása közben a főellenfél szó szerint betáncol eléd a képernyőre, miközben a bárpultosnak öltözött Lucifer lazán társalog mobilján a mindenhatóval: „Hi G. What's up?"
Néhány biztos jel arra, hogy az esti szórakozás Japánból érkezett.
Előszeretettel keltik halálhírét a szigetország játékfejlesztésének az utóbbi időben. Tény, a hithű szamurájok esetlenül bukdácsolnak a nyugat után, gyakran idegen kezek közé dobva gyermeküket – az új Ridge Racer kasznija alatt finnek dolgoznak, az egykor szebb napokat is megélt Dantét pedig kényes angol sztájlisztok formálják át jóllakott nyári napközissé. A koszorút, és a virágokat viszont jobb, ha félredobjuk egy időre. Múlt hónapban Suda51 kanyarintott egy véleményformáló adagot a küszöbünkre Garcia „Fucking" Hotspur segítségével, most pedig egy régi ismerős kopogtat be, és gyermeki ártatlansággal közli: ne legyünk udvariatlanok, hozzunk az úrnak egy tekercs toalett papírt.
Takeyasu Sawaki. A név hallatán valószínűleg kevés gamernek lábad könnybe a szeme, pedig az úriember nem kisebb projecteken dolgozott, mint az első Devil May Cry, vagy az Ökami. Természetes, hogy a jelen alanyunk gyökereit is ezen a területen kell keresnünk, előtte azonban ejtsünk néhány szót a kerettörténetről, ami tipikus japánsággal nyúl egy nem éppen tipikus téma: a héber vallás felé. Takeyasu-san az apokrif írásokhoz (Holt-tengeri tekercsek) tartozó Hénokh könyvéből merített ihletet – a végeredmény ismeretében valószínűleg úgy, hogy egy jól irányzott mozdulattal méretes cigarettát sodort belőle. Talán éppen ezért az egész játék leginkább egy csodálatos, abszurd, nehezen értelmezhető vízióra emlékeztet, amihez hasonlót a hittanóra közbeni szunyókálás szülhetett kisiskolás korunkban – farmernadrágos angyalokkal és könnyedén viccelődő ördöggel. A folyamat minden esetre ijesztően hasonlít hozzá: egy távoli hang látszólag összefüggéstelenül mesél bukott angyalokról, özönvízről, bűnről, utolsó esélyről – minket viszont csak a szemünk előtt életre keltett álomvilág érdekel.
Álomvilág, ami pofátlanul egyedi, piszkosul változatos és pont annyira elvont, amennyire egy keleti játéknak lennie kell. Az első pillanatban neonfényű égi kilátón futunk egy ősi város fölött, némi tűzijátékkal kísérve, a másodikban fekete-fehér rajzolt tónusokban találjuk magunkat. Az egyik pályán még sötét sziluettként rohanunk óriási, festett üvegablak előtt, a másikban már egy sci-fi metropolisz autópályáján hasítunk keresztül a motorunkkal. Később a Nintendo-platformerekre emlékeztető vidám helyszínt, egy rideg, komor és letisztult cybertér váltja – az El Shaddai könnyedén játszik az árnyékokkal, fényekkel, színekkel és stílusokkal. Minden pillanat más élmény egy tökéletesen megkomponált, néhány órásra nyújtott audiovizuális orgazmusban. Mert amit a mellékelt képek nem adhatnak vissza, az a remekül eltalált, minden helyzethez és hangulathoz illeszkedő háttérzene – a repertoárban templomi kórust idéző aláfestéstől a rockosabb riffekig minden megtalálható. Egy gyönge pillanatomban egyenesen a Final Fantasy felejthetetlen dallamai mellé emeltem a hallottakat, amit nem túl bátran, enyhén behúzva a nyakam a felém hajított Chocobók elől – de most is vállalok. Kellemes adalék, hogy a korongon egyaránt megtalálható a japán és angol szinkron – nem kis meglepetésemre az utóbbi talán még igényesebb, karizmatikusabb is.

„Rendben, vágom. Tehát a 'cucc olyan, mint egy elborult, idióta japán festmény, és a keret mögött szépen énekel néhány ferdeszemű kölyök… nagy ügy. De mit is kell nekünk csinálni ebben a fene' nagy művészi kuszaságban?" – kérdezheti az egyszeri olvasó. A válasz már-már arcpirítóan rövid és egyszerű: küzdeni – hol az ellenséggel, hol a mélységgel.
A csupán három gombot használó harcrendszer első ránézésre kétségbeejtően egyszerű: támadás, védekezés, ugrás – a felszín alatt









azonban az utóbbi idők legletisztultabb innovatív megoldása húzódik meg. Lévén nincs lehetőségünk külön könnyű/erős támadások bevitelére, az ütéseink erejét a gombnyomások között eltelt idő befolyásolja. A türelmetlen kontrollercsapkodás könnyen kivédhető, erőtlen, de gyors szúrásokat hoz elő, míg a jól időzített, pontos pötyögés lassú, de szinte védhetetlen pusztító csapásokat generál. Minden mozdulatsornak más a tempója, de ha figyelünk a karakterünkre, akkor képesek leszünk – más hack'n slash játékokkal ellentétben – érzésből, a ritmusra figyelve hosszú kombinációkkal megkínálni az ellenfelet. Aztán jöhetnek a nehezebben kivitelezhető ellentámadások, védekezésből kiugrások, levegőbe emelések és speciális mozdulatok – így a kezdetben egyszerű „button masher"-nek nézett rendszerből páratlanul élvezetes tánc kerekedik.

Később, amikor először vesszük el egy ellenfelünk fegyverét, rájövünk, hogy eddig csak a felszínt kapargattuk. Az Úr által kovácsolt harci eszközökből három fajtával találkozunk majd utunk során, amelyek eltérő képességei egy „kő/papír/olló"-szerű alá- és fölérendelt viszonyban állnak – ezek között nem válthatunk szabadon, és egyszerre csupán egyet birtokolhatunk. A fegyverek ráadásul minden bevitt támadással egyre inkább elhasználódnak, így bizonyos időközönként meg kell azokat tisztítani – ez egy pár másodperces folyamat, ami alatt teljesen védtelenek vagyunk. Innentől a harcok egyfajta taktikai/logikai mélységet is kapnak: a nálam lévő könnyű és gyors közelharci „Arch"-al leterítem a nehézkesen mozgó, lassú ütésekkel operáló ellenfelet, akinek a „Veil"-jét elvéve már könnyedén felülkerekedhetek a távolból „Gale"-lel rám támadó csatlóson. Dicsérendő, hogy a játék – első végigjátszáskor – nem piszkítja be a képernyőt semmilyen felesleges kijelzővel, így saját és ellenfeleink életerejére is csak a több fokozatban sérülő páncélzat alapján lehet következtetni – ami nálunk leginkább egy útközben félig elhagyott birodalmi rohamosztagos egyenruhára emlékeztet. Nem akarok belemenni a történet részleteibe, vagy váratlan fordulatokról rántani le a leplet, de el lehet képzelni, hogy ezt a rendszer a főellenfeleknél milyen változatos és izgalmas lehetőségeket kínál…

Pedig a csatatérről kilépve sem ér véget a fegyverek szerepe. A nálunk lévő eszköz passzív tulajdonsága komoly kihatással van a platformrészekre is, így ha rossz sorrendet követünk, a végén kénytelenek leszünk egy ormótlan nagy pajzzsal végigszenvedni a pálya hátralévő részét. Az ugrálós szekvenciák szintén elég kreatívak, gyakran kisebb-nagyobb környezeti/logikai feladványokat is tartalmaznak – ráadásul síkban és térben egyaránt utunkat állhatja a tátongó mélység. Nehézséget főleg ez utóbbi okozhat, amikor is az egyedi vizualitás és a művészi kameraállások jókora pofont adnak a tökéletesre csiszolt játékmenetnek. A folyamatosan mozgó absztrakt formák között nehéz felmérni a távolságot, a sebességet, és a pontos irányt, így a szükségesnél gyakrabban fogunk demonstrálni némi szabadesést. Szerencsére a rendszer nem kimondottan szigorú: szinte közvetlenül az utolsó platformra helyez le, elkerülve ezzel a felesleges frusztrációt.

Sajnos nyolc-tíz óra elteltével kíméletlenül legördül a stáblista, megnyílik a részletes, kegyetlen pontozási rendszer a New Game+ móddal, és nekünk nem marad más, csak az e-péniszünk növelése az online ranglistákon, és néhány gyűjtögetni való az elrejtett titkos szinteken. Ennek ellenére az El Shaddai több mint egy közel tökéletesre csiszolt játékmechanika: időtlen művészeti alkotás, egy olyan utazás, ami felemel, inspirál és alapjaiban formálja újra a videojátékokról alkotott képet.

Igen, kedves nyugati zsurnaliszta társaim. Talán a japán játékfejlesztés halott. De Istenem, milyen jól áll neki…





EL SHADDAI

8

Kiadó: *Konami/Ignition Entertainment*
Fejlesztő: *Ignition Entertainment*
Multiplayer: *nincs* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

sQr'

F1 2011

Hozd a Formád!

A Formula 1 első ránézésre se tűnik egyszerű sportnak, noha a laikusok szemében többnyire „unalmas" körözgetés az egész egy adott pályán. Ehhez képest az idei technikai változások, az év közbeni viták (befújt diffúzor-ügy, gázelvételnél a fojtószelep nyitásának az állása hány százalékos lehet – ill. pillangószelepek kontra csapszelepek –, a motorvezérlés szabályozása, a továbbra is előkerülő flexibilis szárnyak, az első kerekek dőlésszögének állítása a tapadás kontra kopás határán, stb.) még jobban átláthatatlanná tették idén is az összképet. Ebből a katyvaszból olykor a valódi csapatok se találnak rendes kiutat, hát még egy videojátékfejlesztő-csapat, akiknek részben (ma már közhely, hogy egy profi szimulátor tematikusan csak egy igen szűk rétegnek szólna) a leginkább hangadó, elvakult s sokat elváró rajongókat is ki kell engesztelniük. Ilyen környezetben ez nehéz kenyér, és hiszem, hogy az a vezető dönt okosan, aki ezeket a (amúgy nem jelentéktelen) tényezőket mellőzi, és az aktuális évi FIA által kiírt szabályok általi standardokat veszi figyelembe, a kiskapukat mellőzve, ezzel adva egy kvázi alap – majd csapatonként más és más fizikai tulajdonságokkal, menetképességbeli tudással rendelkező – modellt az autóknak, amelyekhez az istállóktól különböző adatokat is megkaptak a jobb végeredmény érdekében. Sőt az idei szabályoknak megfelelően (visszatérő KERS és új, állítható hátsó szárny, amelynek a neve a Drag Reduction System, azaz a DRS) már a játékosnak is több gombot kell nyomogatnia, mint bármely más autós játékban. Az F1 mindig is másféle hozzáállást követelt meg, és ez a 2011-es részről még jobban elmondható. Nem árulok el nagy titkot, ha azt mondom, kilométerek tízezreit pakoltam bele a 2010-es kópiába. Kiismertem, elfogadtam a hibáit, azokat kihasználva szereztem sokszor győzelmet, vagyis minden apró változtatást rögtön éreztem az aktuális felvonásban. Aki arra a dinamikára vágyik, amit a pilóták megtapasztalhatnak, az ennek egy részét most már valóban átélheti.





Tán említenem se kell, hogy hivatalos játékról lévén szó minden pilóta, csapat és helyszín az idei szezonnak megfelelően, eredeti formájában szerepel a játékban, ami menüje felépítését tekintve afféle DiRT 3 és F1 2010 keverék – utóbbiból sok elemet egy az egyben át is vettek, ami nem akkora gond, ha a belbecs kárpótol ezért. A karriermód (ami szinte egyezik a tavalyival: kisebb csapattal kezdünk, nő a reputációnk, lépdelünk előre, tehát élvezetes, mint volt) körítése, és minden autón kívüli esemény ebben az évben sokkalta nagyobb hangsúlyt kapott. Mondhatni, jobban megtöltötték élettel. A boxban szerelők, riporterek járnak-kelnek, a pilóták többféle animációt kaptak, beleértve az örömünneplést (ami lehet akár a garázsban is, ha egy kis csapattal értünk el egy jó eredményt), a bánatot és csalódottságot egyaránt. Az interjúadás is megmaradt, ahogy az XP alapú fejlődési rendszer is, ám mindez autentikusabb környezetben zajlik, mintha – ahogy a reklám is mondja – élnénk az F1-es álmot. Játékmódból egy új akad, a Time Attack, amelyben fix paraméterek mellett kell a lehető legjobbat mennünk, így adva egy olyan ranglistát, amin csakis a nyers tudás a döntő, mindenki azonos feltételekkel fut. Mércének kiváló. Szálljunk hát be az általunk favorizált istálló autójába, és lássuk, mi változott egy év alatt.

Búza az ocsútól!

Póriasan fogalmazva az idei F1-es játék legfontosabb részét, az autóinak a viselkedését a felfüggesztések „aktívabb" volta, láthatóan, az autó rögzített részeihez képest rugózó, az aszfaltra préselt lóerők átvitelének módja adja (részletesebben: az autó ún. „középső, merev részéhez képest rúgózhatnak az egyes elemek, meghatározott kereteken belül, az elvárttól való kitérés nem megengedett). De ennél többről van szó. Ez állítható merevebbre, lágyabbra, kinek mi fekszik jobban. Ettől függetlenül, vagy épp az új felfüggesztés-szimulációnak is köszönhetően végre van érezhető



súlya, súlypontja az autóknak, s ebből fakadóan az erőhatásokból eredő tehetetlensége, értelmetlen kormánycibálásból fakadó kitörése. Sőt tovább mentek, a vezetési modell majdhogynem új, nehezebben lehet elkapni a ritmust. Egy klasszikus S kanyart nem vehetsz be már csutkán, bánj az analóg karokkal csínján, ha épp nincs a kéznél kormány. Vagy a gumi kopik el, vagy a tapadás fogy el, a győzelemhez ennél több kell.

A legapróbb hiba is képes megbosszulni magát, s emellett kell figyelned az ideális ívre, illetve a fékezési pontok mellett a megfelelő mértékű kanyarodásra, a KERS használatra (körönként 6,6mp-ig ad 85LE pluszt), illetve ha adott, a DRS bekapcsolására. A DRS szabadedzéseken és időmérőn szabadon használható, és aktiválása érezhetően kihat ránk, kezelése viszont nem bonyolult, egy gomb kinyitja, s a fékre lépve automatikusan visszaáll az eredeti helyzetébe a hátsó szárny (versenyeken a kijelölt szakaszon, és az 1mp-es követési távon belüli tartózkodási feltétel teljesülése mellett aktív). Egy padlógázas félkanyarban sokkalta óvatosabban kell a volánt kezelnünk a kiesett hátsó leszorító erő gyanánt, különben az autó fara könnyed vidám táncot lejtve besztál – ami még korrigálható megfelelő reakcióidő és mozdulat bevitele ellenében –, ám ha elnézzük, a pódium helyett a bukótér nem túl kellemes részeiben tündökölhetünk. Mindezek a hatások (az amúgy sem lazára vett kezelés mellett) beállításokkal könnyíthetőek, ám a meglepően jól sikerült szimuláció, vezetési és fizikai modell csak részben verhető át. Legyen az idővisszatekerés, vezetési segédletek bevetése, vagy a kulcsfontosságú setup. A felfüggesztésmodell tehát parádés, csakúgy, mint az autók viselkedéséért felelős majd minden elem. Végre a pályák egyenetlenségei, és a rázókövek is nagyobb mértékben befolyásolják a menettulajdonságokat. Nem, azt továbbra sem mondom, hogy tökéletes, mert van tér a javulásra, de az egy évvel ezelőtti állapotokhoz képest ez igen tisztességes előrelépés. Emellett futam közben állíthatunk is pár dolgot, mint ahogy a valóságban is, bár a számuk kevés: a fékerőelosztást, és az üzemanyagkeveréket, előbbi egyértelmű, utóbbiról kicsit később.

Az ellenfelek viselkedésével is sok gond volt, ezeknek a száma végre lecsökkent. Már nem fékeznek be majd mindenütt satuzva egy kanyarba, rendes tempót mennek, és a védekezéseik, támadásaik is realisztikusabbak, bár néha továbbra is túl agresszívek, illetve olykor itt-ott vagy irreálisan gyorsak, vagy cserébe máshol drasztikusan lassúak.

Az időjárási szisztémát továbbra is nagyszerűen oldották meg, ismét teljesen más megközelítést igényel így a versenygép terelgetésének a módja. A vízátfolyások, pocsolyák jobban kihatnak ránk (aquaplanning), és olyan bakit se láttam szerencsére, hogy slick gumikkal is sokáig jó lett volna a tapadás. Kétségtelenül, ha esik, akkor válik a legnehezebbé a versengés. Kezdőknek mindez a fentiekből fakadóan eléggé lehangoló lehet eleinte, viszont a valódi futamokon látott teljesítményeket még jobban értékelni fogjuk, ha megbirkózunk az F1 2011 nyújtotta kihívásokkal.

Mindehhez szintén hozzájárul az új gumi-, és üzemanyag-szimuláció, melyek végre nem







lineárisan változnak, mint korábban. Vigyázni kell a papucsokra, az üzemi hőfoknak a játékban is van jelentősége, evégett az első körök egy versenyben igazi pengeélen való táncolást jelenthetnek. A drasztikus használattól is egyhamar a tapadási görbe túloldalán találhatjuk magunkat, amikor is seperc alatt kifogynak alólunk. Kissé vicces, hogy az újdonságok között szerepel, de immár állóra is fékezhetjük a kerekeket, ami maximum egy körön jelenthet előnyt. Tankolás ugyan nincsen, ellenben az üzemanyagkeverék állítása fontos szerephez jut, és egy új információs panel jelzi többek között, hány körre elegendő az adott használati fokozat mellett a nafta. Ez szintén taktikázásra ad lehetőséget, amit mind mi, mind az ellenfelek is kihasználnak. A darálóból indulva sejthetjük, nem kell a maximumon hajtanunk. Előnyt kell kiautózni? Nem gond, de tartalékolni is kell, különben a végére nem marad belőle elegendő. Ennek a módosítása kábé egyenlő a tavaly látható motorfordulatszám-szabályzó használatával (ettől függetlenül az most nincs), de gazdagabb keveréket adva a motornak az is jobban használódik, kopik. Az infódoboz mellett nagy segítséget nyújt számunkra a versenymérnökünk, aki immár sokkal több hasznos dolgot közöl velünk rádión, illetve fontos még egy új menüpont, a Race Director.



Míg a rádión megtudhatjuk, milyen köridők kellenek ahhoz, hogy valakit utolérjünk, vagy a boxkiállások során (amik végre normálisan zajlanak, bár az animáció továbbra is hagy kívánnivalót maga után) ne ragadjunk be valaki mögé egy kicsit se. Emellett időjárás-előrejelzést kaphatunk, ha épp borúra derű, derűre ború érkezne, és a „szokásos" információkat hallhatjuk még. A Race Director egy olyan menürész, ahol az adott futam addigi történéseit tekinthetjük meg. Ki hol áll, milyen köröket fut, hányszor járt a boxban, mely típusú gumikeveréket használ, plusz a komplett versenybírói ítéletlistát: ki mit, mikor és miért kapott, ami igencsak hasznos, hogy képben legyünk azzal, mi is zajlik körülöttünk. Mondanom se kell, ha jól bántunk a fogyó eszközeinkkel, akkor az adott motor és gumi belét is kitaposhatjuk, amennyiben rendelkezésre állnak még. A büntetések tavaly se hagyták nyugodni az embert, ez sajnos most sincs másképp – teljesen ártatlan szituációkért ugyanúgy ész nélkül kapjuk a nyakunkba az „áldást".
A tavalyi részben nem voltak műszaki problémák, azaz ami a gép szemén kifért, azt mi kipréselhettük. Ezúttal ezt is számításba kell vennünk. A motor látványosan elpukkan, a sebváltó kihagy pár fontos fokozatot, a DRS és KERS bekrepál, illetve egyéb műszaki problémák léphetnek fel, vagyis a rendelkezésre álló motorok állapota, azok kihasználtsága, valamint a bevethető „kunsztok" élettartama is fontossá válik. Ordenáré nagy baki volt a 2010-esben ezek

figyelmen kívül hagyása, ellenben immáron egy agyonhajszolt erőforrás inkább füstölög át a mechanikus túlvilágba, minthogy minket a kockás zászlóig ostorral csapkodva eljuttasson.
A mai, relatíve valós képet kapjuk viszont, amiben egy „Cossie" motor nem bírja úgy, mint egy Renault, továbbá a csapatok közti teljesítménykülönbségek is hangsúlyosabbak, ellentétben elődjével. A törésmodell viszont nem változott sokat. Ugyan végre lezúzható a hátsó szárny és a gumi, jóformán minden olyan, mint tavaly volt, kihatnak ránk értelemszerűen a sérülések, de korántsem olyan élethűen amortizálható le az autó, mint az elvárható lenne.

RÉGÓTA VÁRT IGAZOLATLAN HIÁNYZÓK!

Mik ezek? Bizony-bizony, a biztonsági autó, és a piros zászló intézménye. A kettő jelentése majdhogynem egybevág, ám mégis eltérnek megannyi kontextusban. A piros zászlót olyan esetekben vetik be, amikor a pálya nem igazán tisztítható meg, a biztonsági autó nem tud érdemben beavatkozni, vagy körbemenni. A való életbeli reguláktól annyiban tér ez el, hogy amikor a rajtrácson felsorakozik a mezőny, gumicserére nincs lehetőség, a taktika nem borul. Attól meg nem kell tartani, hogy ha nagyon esne az eső, akkor is előhúznák, ilyen nincs.
A biztonsági autó ellenben akkor lép életbe, ha a pálya részben tiszta, vagyis a mezőnyt át tudja vezetni a veszélyes zónán (a játékban 20%-os versenytávtól aktiválható). Ekkor a versenyt aktuálisan vezető pilóta áll be mögé (a lekörözötteket vagy előtte lévőket elengedi), majd a maga sajátos tempójában viszi a pakkot. Amíg mi ebben a felsorakozásban vagyunk, nem előzhetünk, ám könnyítésként ha hibáznánk, átváltunk szellemautóvá, amíg az eredeti SC mögötti pozíciónkat újra el nem foglaljuk. Amely körben kimegy az SC, az adott kör végtájától az aktuális első helyezett diktálja a tempót, amit mi lekövethetünk, mivel nem a rajt/cél egyenestől, hanem az első SC-vonaltól érvényes újra a verseny. Eme vonal pályánként más és más helyen van, érdemes kitapasztalni azokat, előidézve ezzel a jobb újraindításokat.

A többjátékos mód is bővült, méghozzá igencsak jó dolgokkal. Az osztott képernyős opció bevezetése kapásból nagy pluszpont, de emellett az, hogy egy társunkkal kooperálva is végigmehetünk egy komplett világbajnokságon, az egyik legjobb funkció, amióta F1-es játékok készülnek. A karriermódhoz hasonlóan egymással is rivalizálunk, a jobb pilóta lesz idővel az elsőszámú. Emellett a tavalyról már ismert multiplayer lehetőségek várnak ránk, érdembeli javulás abban van, hogy immár a teljes mezőnnyel is megmérkőzhetünk online is – 16 főt emberi játékosok kontrollálnak, a maradék nyolcat a gép irányítja.
Küllemében ugyan nem változott a játék olyan nagy mértékben, ám mégis gondos aprólékossággal javítottak kicsit mindenen, ideértve a legnagyobb látványbeli pluszt adó fény-árnyék hatásokat, amelyekben látszik némi előrelépés, és ehhez a jobb animációk és szimulált elemek egy sokkalta egységesebb, realisztikusabb képet kölcsönöznek az F1 2011-nek. Ami kis hátrány megmaradt, hogy néha továbbra is hajlamos beszaggatni a forgalmasabb, és pályaelemekben gazdagabb helyeken.

JÖVŐRE UGYANITT!

Az idei felvonás igencsak nagyot ugrott előre, emiatt nem voltam vele annyira szőrszálhasogató, nem hittem volna, hogy ennyi mindenre odafigyelnek egy év alatt. Elmondható, hogy ha a 2012-es felvonás „csupán" ennyit fejlődik, mint a mostani rész, akkor igencsak szép jövő vár az F1-es játékok rajongóira. Mi megszállottak nem is érnénk be kevesebbel, se most, se máskor, hadd fusson a Codemasters a pénzéért a továbbiakban. Idén viszont megérdemelten jár nekik a dicséret. Csak így tovább!







F1 2011

9

Kiadó: *Codemasters*
Fejlesztő: *Codemasters Birmingham*
Multiplayer: *2 fő* Online: *2-16 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

RBaly

RISE OF NIGHTMARES™

Vérfürdő testmozgással

Ütött-kopott vonat zötykölődik Romániába tartva, a vagonokban különböző nemzetiségű utasokkal, akik közt ott van a protagonista Josh is, ki éppen feleségének magyarázkodna a kabátjába rejtett pia miatt, ha Kate meghallgatná – ám az asszony faképnél hagyja az alkoholproblémákkal küzdő pasit. Emberünk ezek után keresztülvándorol a teljesen vonaton, ahol összeakad balerina nővérekkel, kártyajós romániai asszonnyal (aki nem mellesleg magyar feliratos tarot-kártyákkal dolgozik), nem utolsó sorban pedig Frankenstein szörnyetegének és a Resident Evil-ből megismert Mr. X-nek a törvénytelen gyermeke is feltűnik, majd elrabolja Josh nőjét, aki ezután a rövidesen balesetet szenvedő vonat roncsai közül indul neki az ismeretlennek, illetve a még ismeretlenebb romániai éjszakának, hogy ráleljen kedvesére.

Mindez tökéletes kezdés (a mozis hagyatékokat magán viselő menüvel együtt) lehetne egy erősen B-kategóriás, trancsírozós, szadista horrorfilmhez, és nem is járunk olyan messze a valóságtól, elvégre mi tudjuk azt, amit hőseink nem: a leírt jeleneteket megelőzve már egy kastély/kúria tömlöceinek vendégszeretetét élvezhettük egy parádés szabadulásig, majd az azt követő halálunkig – persze más időpontban, másik szereplőt irányítva. No, meg azért sem meglepő a fenti megállapítás, mert hát a Rise of Nightmares címmel ellátott X360-as dobozt a polcról leemelve senki sem babazsúrra vágyik, pláne a játékot már hónapokkal és hetekkel ezelőtt beharangozó trailerek után. Ez bizony trancsírhorror, ráadásul az ötletesebb, interaktívabb fajtából.

Mert hát mit is várhattunk a megelőző bemutatók után, melyekben szabados beszédű nagymama teremtette le a kinectes marhaságokra ugráló és táncikáló unokáit, mondván, mi a frászt csinálnak azok, amikor a videojátékos kamera segítségével zombikat is lehet irtani – illetve azután, hogy egy gyönyörű kórusokkal teli másik videóban fiatalok aprították a kellemetlenkedő, folyton támadó hullákat, de úgy, hogy még a könnyük is kicsordult. Mármint a játékot élvező srácoknak, nem pedig a hulláknak. Természetesen azt vártuk ezután, hogy darálhassunk, darálhassunk, nem utolsó sorban pedig (darálhassunk és) úgy használjuk a mozgásérzékelő szenzort, ahogy eddig még soha, és elmondhatom, hogy igazából ez a pont mindenképpen megvalósult.

A Rise of Nightmares valóban teljes testkontrollt kíván, mindenféle gimnasztikai edzéstől mentesen. A kamerával szemben egyhelyben állva (a lakást szokás szerint át kellett rendeznem mindehhez) nem sokat tehetünk a sztori előrehaladásának érdekében, ám ha az egyik lábunkat előrébb helyezzük, máris sétálni kezdünk a virtuális térben, ha pedig hátralépünk, hátrálás lesz az eredménye (amennyiben újra egymás mellé rakjuk lábainkat, megállunk). Ezek a „lépések" a legfontosabbak a haladás szempontjából, ám mivel belső nézetből játszunk, fontos még a „kameranézet" is, amit a felsőtestünk és fejünk mozgatásával állíthatunk – magyarul, ha kicsit elfordulunk, a játékos nézet is velünk fordul, így könnyedén körbenézhetünk (elvileg).

A szokásosnak mondható guggoláson felül van még úszás, futás, illetve a különböző hétköznapi mozdulatsorok mellett (egy ajtó kinyitásánál a kezünket lendítjük annak szárnyai felé, egy kar meghúzásánál fentről lefelé mozdítjuk a kézfejünk, a létránál pedig úgy teszünk, mintha le vagy fel húznánk magunkat) a legfontosabbak a mészárlást utánzó mozdulatok, mint például a csapkodás, szúrás, vágás, dobálás, nyiszálás… Nem, nem kattantam be, ellenben a legtöbbet majd ezen akciók megvalósításával foglalkozunk.

Mindez nagyon jól hangzik, és az elején még jópofa is. Megtesszük az első lépéseket, futunk (ez mondjuk elsőre nem ment, de azután páromat odaállítottam a Kinect elé, megmondtam neki, hogy idén sem kap Gucci-táskát, és a toporzékolás, amit levágott, egyből átvitt minket az aktuális pályarészen), úszunk, felkapunk egy vasrudat, majd azzal teszünk rendet, később pedig élvezzük az újabb és újabb fegyvereket, amik amúgy éppen úgy roncsolódnak, ahogyan azt teszik a Dead Island gyilkoló eszközei.

A zombik egészen betegesen néznek ki, miközben odacsoszognak és támolyognak hozzánk, mi pedig előszeretettel simogatjuk meg arcukat és karjukat a jégfűrésszel, ami simán leszaggatja a végtagokat és fejeket (egész jó a sebzésmodell). Aztán jön még robbanó kotyvalékos fiola, meg elektromossággal telített vasrúd, eldobálható szike, és szánk kaján vigyorra húzódik, mikor először kaparintjuk meg a láncfűrészt, amivel aztán irtózatos aprításba kezdhetünk. Ám mindez csak a felszín, amit cicomáz még pár pozitívum – az ódon hangulatú falak között somfordálva (a kezdeti erdő és mocsár után temető, kastély, csatorna vár ránk, plusz még



SILVER HATCHET

pár kellemes helyszín) olyan érzésünk van, mintha a fejlesztők keverték volna a House of the Dead- és Silent Hill-szériákat, a sztori pedig elég beteges – az például kifejezetten durva, ahogy feleszmélünk az antagonista doktor által megkötözve, miközben az velünk szemben levágja egy volt utastársunk kezét, majd a baltát beleállítja a szerencsétlen fejébe.
Bizony, ez horrorjáték, nem gyerekmese, így tessék úgy is hozzáállni. Néhol egészen durva (a főellenség rohadt jó, bár kicsit tanult az Alice-től is), plusz még a klasszikus túlélő horrorok világát is feleleveníti néhány egyszerűbb fejtörővel és helyzettel, mint például a familiáris kerülgetése, miközben az egy szempillantás alatt kivégezhet minket. Kifejezetten paráztató, ahogy mellettünk sétál el, mi pedig nem mozdulhatunk, így vigyázban állva, pisszenést sem hallatva, a szemünk sarkából figyeljük a távozását. Emellett a sztori szempontjából érdekes kazettákat gyűjtögethetünk – és nagyjából mindent el is mondtam, ami a nagyjából öt-hat órás játékidő alatt ránk vár. Kivétel a negatívumokat.

Merthogy azokból is van, és nem is kevés. A Rise a Kinect-címek hetven százalékához hasonlóan eléggé pontatlan. Ez már egy ugrabugrálós családi játéknál is zavaró, de egy ilyen összetettebb, pontos akciókat igénylő darabnál kifejezetten dühítő tud lenni, főleg olyan helyzetekben, mint amikor mondjuk nyolc agresszív zombi vesz körül, te pedig hiába védekeznél (két kar a magasban), nem jön össze, sőt a lépéseidre is ellentétesen reagál a program, így amikor hátrálnál a támadók elől, előre sétálsz, vagy éppen fordítva – előre futnál, hogy lerázz egy párat, erre beléjük hátrálsz, miközben a támadásaid is hadonászásnak felelnek meg pár pillanat erejéig.
Amellett, hogy a RoN nehezen irányítható egy-egy pillanatban (nem mindig, bár a közlekedést és nézelődést pontosan betanulni azért eltart egy ideig), az egész játékot túlságosan uralja az árkádos jelleg (nem hiába, a fejlesztő brigádtól sok minden jött a House of the Dead-szériából), amivel letölthető tartalomként nem is lenne baj, de dobozos címként, ennyire átlagosan rövid játékidővel már kevésbé megbocsájtható. A grafika kicsit egyszerű, a játékmenet a mozgásérzékelős irányítás ellenére szintén, és nem nagyon van ösztönzés az újrajátszásra, főleg azután, hogy néha örülünk, ha végre befejeztünk egy-egy pályaszakaszt, mivel a mentések is annyira ritkán (konkrétan a fejezetváltásoknál) érkeznek, hogy az néha már-már zavaró.



Mindezekkel együtt a Rise egy erősen oldschool árkád játék, amely negatívuma egyben pozitívum is, elvégre manapság nem sok ilyen jellegű anyag található a kínálatban, és a program valahol kitölti azt az űrt, amit az erősen erre a műfajra specializált Dreamcast hagyott maga után, korai halálát követően. A lényeg, hogy óvatosan közeledjetek felé, mert a vérengzős, „okosnak" beállított külső csalfa lehet, ám őszintén szólva a sok családbarát táncolgatás és karlengetés után nekem még így is üdítő színfoltjává vált a Kinect-palettának (emellett pedig azt mondom, térjünk vissza a jó öreg kontrollerhez, ami megbízható, és sokoldalú). Amiatt pedig ne féljen senki, hogy elfárad majd a sok álldogálás közben – a program időnként nagyon figyelmesen felajánlja a pihenés lehetőségét, amennyiben valaki elfáradt volna, elvégre egy olyan programnál erre is oda kell figyelni, melyet agresszív nagyik is előszeretettel játszanak, hiszen ők már annyira nem bírják a strapát.



RISE OF NIGHTMARES

6

Kiadó: *SEGA*
Fejlesztő: *SEGA M1*
Multiplayer: *nincs* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

Böjtös Gábor

WARHAMMER 40,000 SPACE MARINE

Orkvérgőzös orgia

Gondolkodtál már azon, mégis hogyan festene a Harry Potter-sorozatnak, vagy mondjuk a Gyűrűk Ura-trilógiának a játékváltozata, ha azok alapjául nem szolgált volna mozgóképes matéria? Mai szemmel valószínűleg elég furcsán néznénk rájuk, hiszen nem a már megszokott, agyunk által beskatulyázott szereplők és tájak jelennének meg a szemünk előtt, hanem valami merőben más, szokatlan világ, amit mi a fejünkben némileg eltérően vizionáltunk. Elég csupán egy-egy híresebb franchise rebootolt változatáról véleményeket olvasnod a neten, rögtön látszik, hogy a gamerek nagyobbik hányada nehezen barátkozik velük – nyílván nem véletlenül.

Visszatérve a cikk elején megkezdett gondolatmenetre: a könyvek valódi izgalmát mindig is éppen az nyújtotta, hogy bár az alapvető dolgokat többé-kevésbé ugyanúgy látjuk magunk előtt, az apróbb részletek azonban már minden embernél másképp körvonalazódnak. Én például mai napig pont ezért szeretem eszméletlenül a Dante's Inferno-t, mivel olvastam az Isteni színjátékot, és a képzeletem által lefestett pokol nagyon hasonlított ahhoz, amit a játékban elém tártak. Számomra már-már szinte katartikus élmény volt látni, ahogy a Dante Alighieri által megálmodott bizarr világ egy aprócska szelete megelevenedett a képernyőn.

Játék formájában adaptálni egy olyan végletekig kidolgozott, több tízezer évet felölelő univerzumot, mint amilyen a Warhammer 40,000-é, kétségkívül érdekfeszítő, ugyanakkor óriási felelősséget igénylő feladat. Személy szerint már pusztán a cikk készítésekor érzek némi nyomást magamon – pedig ez „csupán" egy teszt –, így aztán el tudom valamelyest képzelni, mennyire nem voltak egyszerű helyzetben a Relicnél dolgozó srácok. Persze ahol Warhammerről van szó, ott rövidesen felbukkan a Games



Workshop neve is, mely cégről bizonyára hallottál már, ha picit mélyebben benne vagy a témában. Ők jegyzik az összes, ehhez az univerzumhoz tartozó könyv, illetve táblás játék jogát, és természetesen a Space Marine alcímmel ellátott program készültét is felügyelték annak érdekében, hogy a rajongók a létező leghitelesebb atmoszférát láthassák viszont otthon, a képernyőjükön.

Mindezek fényében gondolom nem nagy meglepetés, hogy a Space Marine egy ízig-vérig „fanservice" darab, melyet bár képes élvezni egy szimplán shootereket kedvelő játékos is, a részletekben közel sem fog tudni olyan szinten elveszni, mint egy keményvonalas rajongó.

A Space Marine története lényegében egyetlen konfliktusra fókuszál, mely az egymással már évezredek óta szembenálló emberek és orkok között zajlik. A cselekmény helyszíne egy Graia nevű bolygó, mely javarészt hatalmas méretű gyáraknak ad otthont – ezt a planétát veszi invázió alá egy óriási létszámmal rendelkező ork flotta annak reményében, hogy rátehetik a kezüket a Birodalom egyik legerősebb fegyverére, a Titánra. Egy félelmetes méretű, két lábon járó gépezetet képzelj el, amelyre elég csupán ránézni, és már nem kell sokat agyalni, milyen következményei lennének, ha az ellenség kezére kerülne az eszköz.

A Graián állomásozó – az orkokhoz viszonyítva mondhatni maréknyi fővel rendelkező – Birodalmi Gárda hadosztálya tehetetlen ekkora sereggel szemben. Ekkor jön a képbe az Ultramarines rendház, illetve annak három oszlopos tagja: Leandros közlegény, Sidonus őrmester, valamint Titus kapitány – utóbbit fogod irányítani te. Bár a különböző rendházakról, és úgy en bloc az űrgárdisták cseppet sem egyszerű történetéről hosszasan lehetne írni, ettől most eltekintenék, mivel akkor a tényleges tesztre már nem maradna hely. Esetünkben elég annyit tudni, hogy az űrgárdisták képezik a Birodalom hadseregének abszolút elitjét – félelmetes méretű, több száz kilós páncélzatot viselő, génmanipulált szuperkatonák ők, akiket a legfontosabb csaták alkalmával vetnek be. Amint a segélykérő üzenet megérkezik hozzájuk, a három űrgárdista a Graia felé veszi az irányt, hogy megvédjék a Titánt.

A Relic nem vette szószölősre a témát, amolyan in medias res stílusban azonnal a mélyvízbe, pontosabban egy ork hadihajó kellős közepére dob, hadd henteld kedvedre a zöldbőrűeket. Manapság én már egyenesen művészetnek tartom, ha képesek egy TPS shooter játékmenetét úgy összerakni, hogy az változatos legyen, ne lehessen ráunni a folyamatos durrogtatásra – nos, ezt itt sikerült remekül megvalósítani. Akcióból bőven kijut ugyan, de okosan adagolva kapod, hogy ne rontsd el vele a gyomrod, így rengetegszer vannak átvezetők, érdekes párbeszédek a harcok között. Mindezt megfűszerezték némi taktikázással, a Space Marine-ben ugyanis elég hamar átküldenek





a másvilágra, ha ész nélkül rohansz előre. Leandros és Sidonus nem csupán golyófogóként funkcionálnak, hanem tényleges segítséget jelenthetnek az összecsapások során. Ezt ajánlatos is gyakran kihasználni, segíteni őket a háttérből, amíg ők elvégzik a piszkos munkát.
No azért ne gondold, hogy ezzel meg is oldottál mindent, az orkok roppant erőszakosak, nemigen tántorodnak vissza attól, hogy rád rontsanak, és közelről szedjenek szét! Kizárt, hogy végig elkerüld velük a közvetlen kontaktust, a dolgok csak ilyenkor durvulnak majd el igazán: ideje lánckardot rántani! A játék szerves részét képezik a közelharcok, melyek legalább annyira, ha nem élvezetesebbre sikerültek, mint a lőfegyverekkel történő haddelhadd. Lehet szimplán kaszabolni jobbra-balra, de az egészet a látványos kivégzések dobják fel igazán. Az ellenségek egy erősebb lökéssel beszédíthetők, és ilyenkor – amennyiben megjelenik fejük felett egy kis ikon – kegyetlen módon exterminálhatók, Titus kapitány utolsó mozzanata pedig még stílusosan be is lassul. Csak mentem szembe egy hatalmas ork hordával, mint egy megállíthatatlan tank: azokat a szerencsétlen párákat, akik először értek oda hozzám, egy-két csapással kettévágtam, a következőnek kitéptem a pajzsot a kezéből, majd azzal vertem agyon, az utána jövő delikvenst pedig felemeltem, hozzávágtam a földhöz, majd egyszerűen eltapostam, mint egy bogarat. Emlékszel még a 300 című film slow motion effektekből táplálkozó harcjeleneteire? Na, körülbelül azokhoz tudnám hasonlítani az egészet. Általában teljesen véletlenszerűen alakulnak ki a mozdulatsorok, a végén mégis úgy érzed majd, mintha egy tökéletesen koreografált filmet forgatnának. Nekem néhányszor el is hagyta egy-egy „Aztarohadt!" a számat; ha valahol, itt aztán tényleg egy valódi űrgárdistának érezheted magad! A kivégzéseknek egyébként – amellett, hogy jól néznek ki – gyakorlati hasznuk is van, ugyanis ahányszor sikeresen abszolválsz egyet, visszakapod az elvesztett életerőd egy részét (hogy milyen mértékben, az attól függ, mekkora zöldbőrűt terítettél le).

Azt hiszem, elég szó esett a közelharcról, most szeretnék visszatérni egy kicsit a lőfegyverekhez: ezekből egyidejűleg négyet cipelhetsz magaddal, cserélgetni az erre alkalmas állomásokon van lehetőséged. Érdemes próbálgatni, kitapasztalni, melyik a számodra legmegfelelőbb, van választásod bőven. Legyen szó azonban akármelyik általad preferált fegyverről, egyetlen egyetemes igazság vonatkozik mindegyikre: az apró, végtelen tölténnyel rendelkező, ugyanakkor nem túlságosan erős pisztoly kivételével egyik csúzlihoz sem kapsz sok töltényt. Ezáltal mindenképpen arra van ösztönözve a játékos, hogy igyekezzen a lehető legpontosabb találatok leadására. Hiába lóg az oldaladon a lánckard, az orkok nagyon csúnyán meg tudnak szívatni, ha elfogy a muníciód. Én általában mindig megvártam, amíg közelebb érnek, majd utána soroztam meg őket – persze ez attól is függött, hogy éppen









milyen típusú döggel álltam szemben, hiszen némelyiküknél eltérő taktikát kell alkalmazni. Nem esett még szó egy speciális képességről, mely a „Fury-mód" névre hallgat. Ennek lényegét igazából nem szeretném hosszasan ecsetelni, ha láttad már valamelyik God of War-epizódot, tudod, hogy miről van szó. Gyilkolás útján feltöltesz egy Ultramarines emblémát, majd a két analóg kar együttes megnyomásával átmenetileg lényegében félistenné változtatod az egyébként sem gyenge űrgárdistát. Titust ilyenkor sárga aura veszi körül, jóval nagyobbat sebez, illetve célzáskor olyan szinten belassul az idő, hogy kényelmesen le tudod lőni a feléd rohanó (vagy az éppen előled menekülő) orkokat.

A Space Marine tulajdonképpen ott teljesít a legjobban, ahol a legnehezebb, ez pedig a WH40K rendkívül sajátos atmoszférájának, hangulatának tökéletes modellezése. Persze ehhez mindenképpen kellett a Games Workshop bábáskodása is a készülő program felett, de amit a Relic fejlesztői produkáltak látvány terén, az több, mint dicséretre méltó. Valóban látszik, hogy egy ork megszállás alatt lévő gyárbolygó felszínén mászkálsz: rengeteg fém, romos épületek, töméntelen por, és úgy összességében a pusztítás nyomai vesznek körül mindenhol. Nem csupán a külső részek, hanem hasonlóan a zárt helyszínek is ugyanilyen aprólékossággal kerültek kidolgozásra. Sokszor olyan hatalmas méretű belső terek magasodnak a karakterek fölé, hogy még egy két méteres űrgárdistaként is egészen jelentéktelennek fogod érezni magad. Én konkrétan ott petéztem le, amikor először szemem elé került a Titán. Egyszerűen pazar! Természetesen távolról sem a generáció legszebb játékáról van szó, de úgy gondolom a frankó összhatás mindig is fontosabb lesz a puszta poligonszámnál – és szerintem konzolos berkekben valamennyien így vagyunk ezzel.
A külcsín méltatását a legapróbb részletekig kidolgozott karakterekkel szeretném folytatni: ha a pályákról elmondható, hogy gyakorlatilag teljes mértékben hűek az univerzumhoz, akkor ez itt hatványozottan igaz. A Relic-nek segítséget nyújtottak a táblás játék figurái, azokat modellezték le, mondhatni mérnöki pontossággal. Titus kapitány – és persze a többi űrgárdista – robosztus páncélzata állejtősen jól néz ki, és természetesen az orkok külseje is éppen olyan, amilyennek lennie kell.
Az audio részre leginkább a „korrekt" jelzőt tudnám ráaggatni, a főhős tekintélyt parancsoló orgánuma kifejezetten tetszett. Amikor hallgattam, mindig azt éreztem, hogy az elitkatona abszolút kezében tartja a dolgokat. A tuskó orkoktól nem is várnék mást, minthogy erőszakos módon üvöltözzenek, ostobán kommunikáljanak egymással, és persze nekünk is odavessenek néhány fenyegető mondatot. A fegyverek szépen ropognak, a lánckard pedig hangos sercegéssel vágja át az útjába kerülők húsát. Az aláfestő zenékből nem maradt meg túl sok a fejemben, ennek



részben az is az oka, hogy teljesen beleolvadtak a háttérbe, amikor viszont külön odafigyeltem rájuk, nem találtam bennük különösebb kivetnivalót.
Normál nehézségi fokozaton tolva a Space Marine egyjátékos módozata átlagosnak mondható játékidő, nagyjából tíz-tizenöt óra alatt végigvihető. Véleményem szerint ebből a zsánerből pont elég ennyi, különben sem szeretem a rétestésztát – legalábbis ezt a fajtát nem. Kissé kínos, hogy akadnak olyan részek, melyeken tulajdonképpen bármiféle erőlködés nélkül át lehet rohanni, nem lesz láthatatlan fal, vagy script, ami megállítana. Én ezt egyébként először észre sem vettem, mivel sosem volt szokásom ész nélkül átszelni pályaszakaszokat, csak azt követően próbáltam ki, miután olvastam róla, és ez a probléma sajnos tényleg létezik. Persze amennyiben te is szereted kiélvezni egy stuff minden egyes percét, ez csupán apróságnak fog tűnni, vagy jó eséllyel észre sem veszed majd.

A kampány során felszedhető hangüzenetek – amennyiben érzel késztetést a megszerzésükre – ki tudják tolni valamelyest a szavatosságot, de erre a célra elsősorban nem ez, hanem a multiplayer szegmens szolgál. Játékmódokból két fajtát indíthatsz: a Seize Groundban különböző állomások elfoglalása a feladat, melyekért a program pontokkal jutalmaz. Amelyik csapat először éri el az ezer pontot, azé a győzelem.
Az Annihilation egy klasszikus, csapatalapú öldöklésre invitál, szám szerint 41 alkalommal kell levadászni a szemben álló oldal harcosait. Minden fegyverhez külön kihívások érhetőek el, teljesítésükért XP-t kapsz, ez pedig nem meglepő módon előbb-utóbb szintlépéshez vezet; így nyithatod meg az újabb fegyvereket, kasztokat, illetve a Customizer-móduszt is, ahol szinte a legapróbb részletekig testre szabhatod az űrgárdistádat.
A többjátékos huncutkodás az ötödik szintig „ingyenes", afölött már kód bepötyögése szükséges.

Az egész tesztelés ideje alatt egyetlen dolgot sajnáltam igazából, mégpedig azt, hogy talán nem mozogtam annyira otthonosan a Warhammer világában, amennyire a Space Marine megkövetelné. A Relic egy minőségileg is vitathatatlanul első osztályú alkotást tett le az asztalra, mely ebből kifolyólag simán élvezhető bárki által, de ahogy a cikk elején is említettem, a valódi hangulat, az apró utalások tömege azoknak jön majd át, akik olvasták a témához kapcsolódó könyveket, esetleg játszottak a táblás változattal. Ennek fényében a keménymag érezheti elsősorban úgy, hogy kerek sajtot kapott, ők akár hozzá is adhatnak plusz egy pontot az értékelőben lévő számhoz, nem fogják átverve érezni magukat. Amennyiben te nem tartozol közéjük, továbbra is bátorítani szeretnélek arra, hogy nyugodtan tegyél vele egy próbát, ha a cikk meghozta a kedved. Hozzám hasonlóan talán épp ez a cucc vesz majd rá arra, hogy jobban beleásd magad a témába.
Mi mást mondhatnék még? Elő a láncarddal, hulljanak az ork fejek!





WARHAMMER 40,000: SPACE MARINE

8

Kiadó: ***THQ***
Fejlesztő: ***Relic Entertainment***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2-16 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Duke

Dynasty Warriors anime módra

Fájdalmaim vannak. A jobb kezem jelenleg egy béna, mozdulatlan csont- és hústömeg, mely képtelen bárminemű feladatra, minden parancsom elutasítja. Hüvelykujjamon a köröm már-már lila, s aminek mindezt köszönhetem, az a Bleach: Soul Resurrección. Az elmúlt pár nap kőkemény gombnyomkodással telt, s meg is lett az eredménye. És most még tesztet is kell írnom róla?! Ááááá…



A Dynasty Warriors formuláját gondolom, senkinek nem kell bemutatnom. Mondjuk az az érdekes, hogy erről az „ölj meg több száz ellenfelet egyszerűen"-játéktípusról roppant mód megoszlanak a vélemények. Mára elég népszerű lett, s sokak kedvence is ez a zsáner, viszont egyesek visítva menekülnek előle. A Bleach: Soul Resurecciónnak sikerült továbblépnie a Dynasty Warriors féle unalomfaktoron, és egy roppant kellemes hack'n slash mókát okozhat mindenkinek (nem csak a fanoknak).
Kedvelem a Bleach-animét, figyelemmel is követtem (egy ideig), szóval valamenynyire képben vagyok a sorozatot illetően, de a BSR-ben picit még nekem is sikerült elvesznem. A sztori a Soul Society-vel folytatott háború után veszi fel a fonalat. A játék erősen feltételezi, hogy a játékos totál naprakész a történésekkel kapcsolatban, ám ha mégsem így lenne, az sem akkora probléma, kárpótol érte maga a játékmenet. Ahogy már felvezettem, nagyon leegyszerűsítve menni kell 'oszt legyakni mindenkit, viszont a fejlesztőknek teljesen élvezetesre sikerült megalkotniuk a harcrendszert. Nagyszerűen lehet kombinálni, összefűzni az akciókat; feldobni az ellenfelet a levegőbe, majd ott tovább csépelni, speciális támadásokkal operálni, vagy megfelelő időzítéssel még jobban felerősíteni a kombókat. Olykor nem elég csak vadul támadni, keményebb ellenfeleknél igenis szükséges védekezni, félreugrani, vagy counter-attackba fogni, s mondanom sem kell, minden karakternek más-más speciális támadása van. Nem a világ legkomplexebb rendszerével rendelkezik a játék, de azért jó móka játszani vele, na!
A lezúzott ellenfelek, objektumok után Soul Pointokat kapsz, melyek szép zölden világítva vándorolnak hozzád, s ezekért különféle új képességeket, egyéb karaktererősítő tényezőket vásárolhatsz egy olyan rendszerben, ami nagyon hasonlít a Final Fantasy X Sphere Grid-rendszerére. A Soul Pointok adnak leginkább motivációt a harcokra, ráadásul minél karajabbul végzed azt, annál nagyobb szorzóval kapod a pontokat. Természetesen boss harcokból is kijut bőven. A főellenfelek méretben, alakban, s környezetileg igen csak eltérőek, de annyira nem okoz problémát egyiknek a legyőzése sem. A sztorimód struktúrája leegyszerűsítve annyi egyébként, hogy menj egyenest előre, ölj meg mindenkit, és győzd le a boss-t. A sztori mellett ugyan még kapunk néhány extra missziót is (szám szerint huszonnyolcat), melyek mindig rendelkeznek valamilyen megszorítással (időlimit, vagy nem lehet ugrani stb.), de idővel ezek sem mentik meg a játékot a videojáték-újságírás egyik legcsúnyább szavától, ami nem más, mint a repetitív. A BSR kinézetre egy szép játék, a cel-shaded grafika nagyon is rendben van, totálisan hozza a sorozatban látottakat.

Az ellenfelek is gyönyörűen lettek elkészítve, s animálva, a főellenfelek meg viszik a prímet e tekintetben. A háttereken picikét még lehetett volna gyúrni, hogy minél változatosabbak legyenek; de igazából annyira nem frusztráló ez sem, úgyis állandóan harcolsz. A zenékkel és hangokkal nincs különösebb probléma.
Én meglepően jól elszórakoztam a Bleach videojátékos adaptációjával, pedig azt hittem, ez is csak egy szimpla Dynasty Warriors féle dögunalom lesz. Van benne valami érdekes „fűszer", amivel jóval élvezetesebb lett zsánerbeli társainál. Persze itt is végig tudsz szaladni mindösszesen egy gomb állandó nyomogatásával (azért ne feledkezzünk meg, hogy alapjaiban milyen játék is ez), de sokkal látványosabb és szórakoztatóbb, amikor törekedsz az ellenfelek minél változatosabb eliminációjára, ráadásul annyira nem is bonyolult mindez. A program a világot ugyan nem váltja meg, és a Bleach-sorozat ismerete sem árt hozzá, amennyiben a sztorit is szeretnéd érteni, de anélkül is kapsz egy szép, cel-shaded grafikájú, HD-minőségű, viszonylag korrekt szeletelős játékot.

BLEACH: SOUL RESURRECCIÓN

7

Kiadó: *NIS America*
Fejlesztő: *SCE Japan Studio*
Multiplayer: *nincs* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

JediEco

KÉSZÜLJ AZ ŐSZICONRA!

AZ ŐSZ LEGNAGYOBB ANIMÉS ÉS GÉMER RENDEZVÉNYE

ÉRDEKEL AZ ANIME, MANGA, TÁVOL-KELET, KONZOLOS ÉS PC-S JÁTÉKOK? VAGY CSAK SZÓRAKOZÁSRA VÁGYSZ? ITT A HELYED!

OKTÓBER 8-9. HUNGEXPO

MINDEN, AMI EDDIG IS VOLT ÉS RENGETEG ÚJ PROGRAM!

COSPLAY

KARAOKE

DDR

AMV-ALLSTARS

KONZOLHEGYEK

KULTÚR KORNER

ELŐADÁSOK

VETÍTÉSEK

+ AZ ÖSSZES ŐSZI ANIME/MANGA ÚJDONSÁG!

PROGRAMOK, INFÓK, JEGYELŐVÉTEL: mondocon.hu

MANGAFAN
MANGA. MAGYARUL.

ANIMAX
a SONY PICTURES ENTERTAINMENT company



cosplay.hu
Minden ami cosplay

ogi.hu

MONDO



Japán csajok, akik kavicsokat keresnek



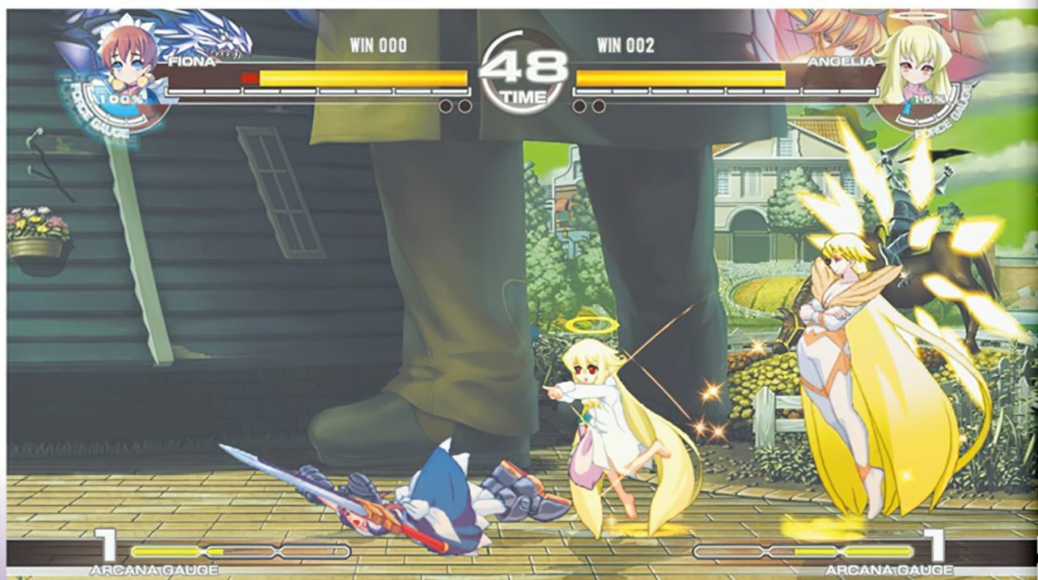
Mondjátok, nektek mi jutna először eszetekbe, ha azt kérném, mondjatok egy jellegzetességet a japán kultúrából? A szamurájok? Az origami? A fiatalabb korosztály minden bizonnyal az animéket emlegetné fel, ami például számomra, európai srácnak örökre idegen marad. Valahogy túlságosan távolinak érzem a rajzok stílusát, humorát, ám valóban, ebben rejlik a megmagyarázhatatlan vonzalma is: hallottatok már az Arcana Heart-sorozatról? Ha nem, ne feltétlenül magatokban keressétek a hibát: a szigeten túlra most először látogat el a franchise, nekem pedig két oldal is rendelkezésemre áll, hogy bemutassam nektek.

Lemez a gépben (bár nem feltétlenül kell hozzá, de erre majd a teszt végén még visszatérek), halkan felbúg az Xbox olvasója, én pedig izgatottan várom, mit kaptam a postástól. Az intro kellőképpen mellbe vág jellegzetesen japán snittjeivel és zenéjével, ám a főmenü puritán kialakítása valamelyest meglep. Egyszerű színek, lépcsőzetes elrendezésű opciók, jellegtelen betűtípus: semmi extra a szokásos, verekedős játékban sztenderdnek számító játékmódokon túl (sztori, harc kifulladásig, gyakorlás, galéria, multiplayer).

„Mélyvíz ide vagy oda" – gondoltam egy merészet és ráböktem a történetre… aztán rájöttem, hogy a gyakorlással jobban jártam volna. Az Arcana Heart 3 sztorija hat nappal Japán szigetének elpusztulása előtt játszódik. Bár a történet elég kusza és érthetetlen az elődök, illetve a sorozat köré épített brand ismerete nélkül, egyre inkább a mélyére láthatunk az egyes karakterek végjátékainak hála. Végül, ha elég türelmesek vagyunk, összeáll a kép, amiben két szemben álló, démonirtásra szakosodott frakció küldi lányait az úgynevezett Celestial Stone-ok megszerzéséért. Ám, ahogy az lenni szokott, mindenki csak báb egy hatalmasabb játszmában, így hőseinknek a legvégső főellenség ellen összefogva muszáj fegyverszünetet kötniük, majd egyesült erővel, a közös érdekeket szem előtt tartva vállvetve harcolniuk. Persze, a huszonegy választható karakternek mind megvan a maga története, és az igazság az, hogy mindegyiküké érdekes is.

Első harcosomat a szimpátiámra bíztam, így Lilica-ra, a denevérszárnyú, vámpír-vigyorú kiscsajra esett a választásom. A következő képernyőn Arcana-k közül választhattam: szintén csak böktem egyet, de azért fél szemmel rápillantottam az attack/defense értékre: könnyelműségemet igencsak megsínylettem, csúnyán elvert már az első opponensem... tanulság: „Ne menj fejjel a falnak, h*lyegyerek!".

Okulva saját hibámból, mindenkinek javaslom, első körben nyálazza át az opciókat, és tévéképernyőjének átmérőjéhez igazítsa a HUD-ot: nagyon tetszett, hogy akár ki is kapcsolhatjuk a karakter-animációkat megjelenítő sávot kétoldalt, ami ugyan állóképeken jópofa dolognak tűnik, de játék közben zavarónak hathat. Továbbá a gyakorlás sem árt, mivel az Arcana Heart 3 játékmechanizmusa öt gombra építkezik: három szolgál sima támadásra, egy a „suhanásra". Ez utóbbival megtörhetjük a támadásokat, távolságot építhetünk ki, vagy pont ellenkezőleg, folyamatosan ellenfelünk közelében maradhatunk, akár a levegőben is. Az ötödik elem a választott Arcana-hoz kapcsolódik, bónusz sebzés/védekezésként jelentkezik, valamint elemmentalitásától függően meghatározza küzdőstílusunkat is (több száz variáció lehetséges: sok sikert annak, aki mindet ki szeretné próbálni). A















képernyőn az életerőcsíkon kívül található még két indikátor, ami az erőnk- és arcanánk szintjét mutatja: minél több van bennük, annál nagyobbat és speckóbbat csaphatunk a hisztis lánykák orcájára.

Ömlesztve olvasva talán ijesztően bonyolultnak hathat a játékmenet, de furcsa módon, kis gyakorlással nagyon hamar elsajátíthatóak a kombók. Magam is meglepődtem – aki komolyabban utoljára az SNES-es Street Fighter 2-vel játszottam –, hogy néhány tíz perc után mennyire könnyen kézre álltak Lilica különleges támadásai is. A hangulat is árasztja magából a retrósabb érzést, ami talán leginkább az audiovizualitásnak köszönhető. Kellemesen bugyuta dallamok, jellegzetesen japán kriksz-kraksz nyelvjárás, pixeles karakterek, amik hangsúlyosan kiemelkednek a HD-ra húzott hátterek előtt (mellesleg a helyszínek eredeti „pompájukban" is megtekinthetőek, ha kikapcsoljuk a nagyfelbontású képeket).

Annak ellenére, hogy mennyire irritált az első percekben az Arcana Heart 3, szép lassan belopta magát a szívembe a tesztidőszak hosszú órái alatt: a folyamatos tanulás és sikerélmények mellett mosolyogni kezdtem a viccekkel teli átvezetőkön, figyelmesen olvastam az eltérő szemszögből bemutatott történetet. Idő kell ahhoz, hogy megszeressük a stuffot…

…de idővel sajnos óhatatlanul bele is unhatunk: egyedül. Bármennyire komplex a történet, és hiába dobálja a szexis artokat, minden verekedős játék élő, hús-vér ember ellen mutatja meg igazi erejét. A lokál versus módról felesleges nyilatkoznom, azon sok mindent nem lehet elrontani: az online-t viszont könnyűszerrel… ám sok vetélytársával ellentétben az Examunak sikerült olyan multiplayer kódot rittyenteni a játékába, ami majdhogynem tökéletesen működik! A BlazBlue-netkódnak hála a szoftver saját szintünkhöz keres játékosokat a világhálón, ráadásul még akkor sincs lag, ha alacsonyabb sávszélességű versenyzőt fogunk ki magunknak. Ötven mérkőzésből ötven zökkenőmentesen zajlott: szerintem ennél jobb referenciát nem kívánhat magának egyetlen produktum sem…

…ám mindezek ellenére sem hibátlan játék az AH3. Mindannyian ismerjük a japán szorgosságot és munkamorált, s miért lenne ez másképp az Examu háza táján? A program piszkosul nehéz és precíz, már hármas, négyes szinten is megizzasztja az embert a főellenség likvidálása, magasabb nehézségen pedig a lehetetlenség plafonját verdesi. Iszonyatosan be kell biflázni a kombókat, taktikázni az erőnkkel, és a jó pillanatban ellőni a combosabb támadásokat… kitartás és hidegvér kell hozzá, ami nem biztos, hogy mindenkinél kitart, ráadásul a „jó" befejezéshez csak egyetlen sanszunk van. Továbbá (igaz, ez nem hiba, de) sokakat elriaszthat a küllem, és a stílus. Mondjuk, aki kedvelte a Guilty Gear világát, az az Arcana Heart-ban is megtalálja a szépséget és a bájt, de az európai vonalat preferáló játékosoknak nem biztos, hogy bejön mindez...

…és ennyi. Őszintén megvallva ülhetnék még a szövegszerkesztő előtt a hibákon elmélkedve, de nem találok többet. Rétegjáték, ez tény, de van benne valami, amitől szívesen helyet foglalunk miatta a kanapén: nem kifejezetten zsánerem a verekedős játékok világa, de az Arcana Heart-ot megszerettem. Az említett magas léc okozhat kellemetlen pillanatokat, a sorozattal először találkozók pedig nyúlfarknyit sem fognak érteni a sztoriból, de érdemes túllendülniük a kezdeti nehézségeken. Az Examu remek munkát végzett; ráadásul a remek fejlesztőcsapat, és a nagy múltú (pl. Guilty Gear-sorozat) kiadó marketingje is párját ritkító: a minőségi limitált példányokat (ami gyönyörű artworköket és kitűzőket tartalmaz) osztogatják normál áron, míg az alapkiadás nyomott áron kerül a boltok és a virtuális piacok polcaira.

A stílus rajongói egy-két pontot hozzáadhatnak az eredményhez, ám az átlagos, a verekedős anyagoktól nem idegenkedő játékosoknak mindez nagyjából ennyit ér:







ARCANA HEART 3

7

Kiadó: *ARC System Works*
Fejlesztő: *Examu Inc.*
Multiplayer: *2 fő* Online: *2 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

Dzsek



NHL 12

A vén Wayne Gretzky is színre lép

Az egész világot megrázó tragédia történt, amikor megkaptam tesztelésre az NHL12-t, ugyanis pont egy nappal korábban zuhant le az orosz professzionális hokibajnokságban, a KHL-ben szereplő Lokomotiv Jaroszlavl hokicsapatot szállító repülőgép, amikor az a liga első fordulós meccsére utazott Minszkbe. Az edző és az összes játékos is életét vesztette a szerencsétlenségben, köztük Pavol Demitrával, a szlovák válogatott kiválóságával. (Egyébként csodával határos módon a személyzet egyik tagja túlélte a balesetet.) Szívesen játszottam volna a játékban ezzel a csapattal az elhunytak emléke előtt tisztelegve, de sajnos az orosz liga nem szerepel a választhatók közt. Az NHL-széria az EA egyik legrégebbi videojátékos sorozata, túl van már a 20. évfordulón is. A borítóra ezúttal a Tampa Bay Lightning fiatal tehetsége, Steven Stamkos került. A lemezen megtalálható a 3 on 3 NHL Arcade nevű demo, amelyben hatalmas fejű hokisokkal játszhatunk könnyed szórakozásként.



Kezdéskor érdemes betölteni az NHL11-es profilunkat, ha van. Az NHL12 hét professzionális ligát tartalmaz, természetesen teljes mértékben licenszelve: National Hockey League (NHL), American Hockey League (AHL), Czech Extraliga, SM-liiga, Deutsche Eishockey Liga (DEL), Elitserien (SEL), National League A (NLA), Canadian Hockey League (CHL). Szerepelnek benne nemzeti válogatottak is, de semmilyen internacionális torna nem került bele.



Drámai változtatások ezúttal sem történtek, az irányítás ugyanaz, mint az elmúlt években. A jól bevált recept szerint a bal karral kell mozogni, a jobb karral pedig kapura lőhetünk, illetve bodicseket (a body check furcsán magyarosított neve) tudunk adni. A test-test elleni harcok még realisztikusabbak lettek, sokat számít az ütközéseknél a játékosok testfelépítése. Egy nagyobb, izmosabb fickó jobban a palánkra tudja kenni a kisebbeket. Viszont a kisebb játékosok mozgékonyabbak, úgyhogy könnyebben ki tudnak térni az ütközések elől, s megkerülhetik a lassabb, erősebb egyedeket. Ha egy nagyobb bodicsek után elveszti valaki az egyensúlyát, akkor jobban próbálja visszaszerezni azt a karjai mozgatásával, mint korábban. Ezúttal lehetőség van akkora maflást adni, hogy lerepüljön az ellenfél sisakja, vagy úgy nekilökhetjük a plexinek az embereket, hogy az be is törik. A kispadok előtt, ahol nincs plexi, akár át is tudjuk lökni a palánkon az ellenfeleket, amire a padon ülők megfelelően reagálnak. Ezúttal a kaput is kimozdíthatjuk a helyéről, ha nekilökünk valakit. Sokkal jobban interakcióba léphetünk a kapussal is. Akár őt is fellökhetjük, vagy ő is lezúzhat minket, de még bunyót is kezdeményezhetünk velük. De könnyebb megzavarni a kapust a szabad kilátásban is, ha egy csapattársunk direkt elé áll, plusz könnyebb elveszteni a korongot is, nem tapad annyira az ütőnkhöz, mint korábban, s realisztikusabb a palánknál való harc is a korong megszerzéséért. Talán a leghatékonyabb, legfinomabb változás a játékosok mesterséges intelligenciájában történt. Például, ha előreütik a korongot az ellenfél kapujáig, akkor a csatárok jobban ráhajtanak majd a védők előtt, mint korábban. A csapattársak mozgása pedig még realisztikusabb lett.



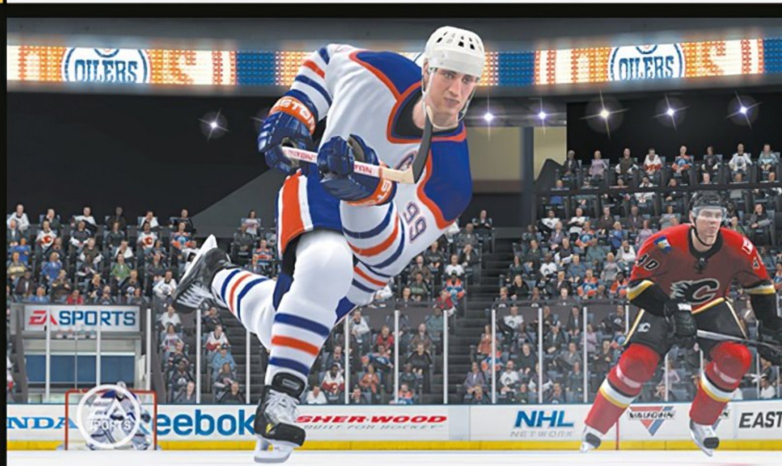
A főmenüt megtekintve láthatjuk az arcpirítóan sokféle játékmódot. Persze van Play Now-mód, ahol azonnal játszhatunk barátságos meccset, akár online is. A Season-, Playoff-, Battle for the Cup-módok pedig nem nagyon változtak.
A Be a GM (General Manager) a legfontosabb játékmód. Ennél mindent kézbe vehetünk, teljes körűen vezethetjük a csapatunkat, amibe beletartozik például a játékosok adása és vétele, cseréje, az edzések intenzitása, a csapat összeállítása, a fiatal tehetségek felfedezése. De természetesen nekünk kell lejátszani a meccseket is. Alapbeállításnál nem kell figyelnünk a cserékre, a program automatikusan hajtja végre a sorcseréket, amire mindig szükség van a jégkorongban. Sokkal nehezebb lesz ezúttal a legjobb játékosokat megszerezni, realisztikusabbak a transzferek. Jobban látszik a hokisok teljesítményén az edzésre fordított munka.
A tavaly bemutatkozó Hockey Ultimate Team módban kapunk egy pakli játékoskártyát, nevet kell adni csapatunknak, s ebből kell létrehozni a legjobb felállást. Természetesen cserélhetjük a kártyákat és vehetünk újakat





is, plusz online is játszhatunk a többi játékos ellen. Ezen belül van egy egyszemélyes mód is, az „EAUHL 24/7", ahol kihívhatjuk a más játékosok által kreált csapatokat offline állapotban, de online természetesen játszhatunk a barátaink ellen is. „EA Pucks" jár az eredményes szereplésért, ez ennek a módnak a fizetőeszköze.
Újdonsága a Winters Classics-mód, ahol újra kell játszani a Pittsburgh Penguins – Washington Capitals meccset: kültéren, szakadó hóesésben, ami elég jól néz ki. Egyébként ezt a meccset minden évben hagyományszerűen január elsején rendezik meg.

A Be a Pro-módban viszonylag sok változás történt. Itt ugye arról van szó, hogy csak egy játékost kell irányítanunk egész végig, akit a kamera követ hátulról, tegyük hozzá, hogy nem mindig tökéletesen. Az elején választhatjuk, hogy mi hozunk létre egy játékost. Újdonság, hogy akár női hokist is kreálhatunk! Ekkor a külsejét, nevét, tulajdonságait nekünk kell meghatároznunk. A kezdőtől a profi szintig kell haladnunk a pályafutása során. Választhatunk egy létező NHL-játékost is, vagy akár egy CHL-ben szereplő ifjoncot, akivel négy szezon után az NHL-ben bizonyíthatunk. Újdonság, hogy a Be a Legend keretén belül egy igazi legenda bőrébe is bújhatunk. Összesen kilencet lehet megnyitni a Be a Pro-ban elért eredményeinknek köszönhetően. A legnagyobb sztár minden idők egyik legjobbja, Wayne Gretzky. Ezeket a legendákat minden játékmódba beintegrálhatjuk, miután megnyitottuk őket.
A meccsek alatt az edző személyre szabott utasításokat ad nekünk, amiket ha sikerül betartanunk, akkor nagyobb tapasztalati pontot szerzünk. Ilyen utasítás lehet pl., hogy „próbálj sokat kapura lőni", vagy „figyelj a helyezkedésre". Ha lecserélnek, akkor láthatjuk a pozitív és negatív visszajelzéseket is, a padon ülve mozgathatjuk a kamerát. A meccsek realisztikus 20 perces periódusokra vannak lefixálva, és amikor nem vagy a pályán, akkor előre lehet pörgetni az időt a következő bevetésedig, viszont ekkor lemaradsz a gólokról, de kérhetsz szöveges leírást is az akciókról. Több dolgon múlik, hogy az edző mennyit játszat. Ez függ attól, hogy menynyire jó a csapatjátékod, milyen formában vagy, és hogyan játszol az adott meccsen.



A prezentáció elég szép, bár nem kimagasló. Nagyon tetszetős a stadionok grafikája, a jég és a plexifal gyönyörűen tükröződik, bár a játékosok arca nem a legjobban lett kidolgozva. A jégkorongozók mozgása, az ütközések fantasztikusan mutatnak. A nyílt nézőtereken különösen szép a hóesés animációja. A közönség mozgása is ragyogó, mindenki individuálisan mozog, nyoma sincs a szinkronban lévő droidhadseregnek. A kommentátorok, Gary Thorne és Bill Clement nagyszerűen végzik a dolgukat, pontosan reagálnak minden eseményre, és egy az egyben hozzák az amerikai NHL-közvetítések hangulatát. A menüben szóló 14 számmal sem volt semmi bajom.
Az NHL12-ben igazán komoly fejlődés nem történt, de rengeteg apró dologban változtattak. Jobb lett a fizika, az MI, realisztikusabbak az ütközések, a kapussal való interakció növelése jót tett, valamint a Be a Pro-módban sok fejlődés történt. Wayne Gretzky, és a többi legenda integrálása is remek ötlet volt. Akinek megvan az NHL 11, annak nem létfontosságú beszerezni az új részt, de ha pár évet kihagytál, akkor mindenképpen érdemes rá odafigyelni, mert ennél jobb hokis játék jelenleg nincs a piacon.





NHL 12

9

Kiadó: ***EA Sports***
Fejlesztő: ***EA Canada***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2-12 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

karfiol

DRIVER RENEGADE 3D

Én elmentem sofőrködni 3DS-sel…

Tegye fel a kezét, akiben mély nyomot hagyott anno az első Driver tutorial része! Tudjátok, az a rész, amikor a garázsban kellett a kocsival mindenféle trükköket, feladatokat elvégezni egy listáról, s amíg azok nem voltak teljesítve, nem engedett tovább a program. Nem is emlékszem hasonló játékra, aminek a betanító részét ennyire szidtam volna, mint azt akkor (sok ismerősöm jár hasonló cipőben még a mai napig; egyébként azóta sem csináltam meg, megkértem egy havert, hogy helyettem abszolválja már, aztán én meg játszottam tovább). Pedig leszámítva ezt, maga a játék nekem nagy kedvencem, s örültem is, mikor megkaptam tesztelésre a legújabb, 3DS-re komponált darabot, a Driver: Renegade 3D-t. Múlt hónapban Krisztől már olvashattátok a Driver: San Francisco tesztjét, lássuk is, mit pakoltak össze a fejlesztők a kézikonzolra. A DR3D totálisan más, mint a San Francisco, például nincs az a Quantum Leap stílusú shiftelés, cselekményét pedig a Driver 1 és 2 közé tehetjük. Az eddigi részek telis-tele voltak emlékezetes történésekkel, ám ez most sajnos hiányzik. Habár ismét Tanner a történet motorja, immáron egy renegát, zsörtölődő, enyhén Tourette-szindrómás verzióját láthatjuk, aki épp tojik a törvényre, s úgy gondolja, majd egyedül rendet tesz a városban. A küldetések közti történetvezetést képregényszerű vágóképekkel oldották meg, melyek vizuálisan nagyon kellemesek a szemnek, ám ezzel együtt is sajnos végtelenül rövidre sikerült a sztori mód. Összesen 20 küldetést tartalmaz a történet, amit cirka 2-2,5 óra alatt végig is vittem. Easy és Hard fokozaton lehet a missziókat teljesíteni (de a nehéz fokozat sem jelent túl nagy kihívást), melyek után egyébként mindig megnyithatunk valami csecse-becsét. Nagyjából négyfajta küldetéssel fogsz találkozni: vagy követned kell egy autót egy bizonyos pontig, vagy le kell zúznod egy vagy éppen több autót, ill. állomást, vagy neked kell elkerülnöd, hogy leamortizáljanak. Természetesen, ha megsérült a taligád, akkor egy javító állomáson áthajtva máris megoldottad ezt a problémát, s folytathatod a küldetésed. Sajnos egy idő után elég unalmassá válik ez az egész.



A sztori mellett van még egy karrier mód is, ami nem más, mint hogy autóversenyzést is folytathatsz, ami többnyire a checkpointok hajkurászásából, olykor elimination versenyekből áll, ezekért arany medált, valamint autókat nyerhetsz. Hűha, mi? Már csak amiatt is zavaró az ilyen szinten karcsú tartalom, mert magáról a játékról az első benyomásaim teljesen jók voltak. A kocsik kezelhetősége remek, a sebességérzetet jól sikerült érzékeltetni, maga a játék szép (nem a legszebb, amit 3DS-en láttam, de azért oké), a 3D-effekt pofás, és az egész felépített világ is nagy, részletes és változatos. A zenék között is találtam néhány egész jót, pl. technót. Az alsó képernyőn minimap-szerű GPS segít a közlekedésben, szóval minden megvan, ami egy élvezetes vezetős játékhoz kell, csak az Austin Powers által emlegetett monyó nincs meg.



A multiplayer lehetőség is kimaradt a játékból, az meg hogy StreetPass-on keresztül megoszthatom a legjobb köridőimet, kit érdekel.

Olyan érzésem van, mintha a fejlesztőbrigád némi határidő-problémával küzdött volna. Elkészítették a világot, megcsinálták élvezetesre az irányítást, meg minden egyebet, de a tartalom még nem volt belepakolva, a megjelenési határidő pedig ketyegett. Aztán gyorsan beleerőszakoltak az egészbe egy rövid sztorit, egy kis versenyzést, oszt' le lett tudva a tartalom, készen is lettek határidőre. Ez az összecsapott munka erősen érződik magán a sztori minőségén is: a dialógusokat sokszor nem lehet komolyan venni, inkább csak röhejesek, és klisékre épülnek. Szabad cirkálást nem tartalmaz a játék, ami elég nagy baj, ha már egy ilyen típusú programról van szó. Potenciál lett volna a játékban, de ez most kapufa lett. Csak azoknak ajánlom a DR3D-t, akik hatalmas Driver-fanok, s mindenképp kíváncsiak, mi történt Tanner komával a két rész között.

DRIVER:
RENEGADE 3D

4

Kiadó: *Ubisoft*
Fejlesztő: *Ubisoft*
Multiplayer: *nincs* Online: *nincs*
Felbontás: -
Hang: -

JediEco

Xenoblade Chronicles

Az egyszeri, Európában élő JRPG-rajongónak nincs egyszerű dolga manapság (se), a zsánerbéli ígéretes címek nagy része ugyanis az elkészült hivatalos angol fordítás ellenére rendszeresen elkerüli kedvenc kontinensünket. Így történhet meg, hogy például az egyöntetűen pozitív fogadtatással büszkélkedő Radiant Historia, illetve a Shin Megami Tensei: Devil Survivor valószínűleg soha nem lát nálunk napvilágot, a Persona 3 PSP-s remake, és a Half-Minute Hero pedig „csak" egy évet csúszott az amerikai debüthöz képest. Most azonban rövid időre fordult a kocka, hiszen míg mi már boldogan kalandozhatunk a Xenoblade Chronicles-ben, és izgatottan várhatjuk a Last Story 2012-es landolását, addig a nagy víz másik oldalán a Nintendo of America „jelenleg nem tervezi az említett játékok Észak-amerikai forgalmazását". A helyzetbe belenyugodni képtelen szerepjátékrajongók elégedetlenségüknek az Operation Rainfall nevű csoportosulás létrehozásával próbáltak hangot adni, melynek fő tevékenysége a csoportos szomorkodás, illetve az anyacégnek való könyörgő/fenyegetőző e-mailek (valamint Twitter- és Facebook-bejegyzések) megírása mellett abban merült ki, hogy egy összehangolt akcióval feljuttatták az XC-t az Amazon.com előrendelési listájának élére.
Az eset körül kialakult médiavisszhang persze nem hatotta meg az illetékeseket, ellenben a játék eBayen árult példányainak ára rögvest az egekbe szökött (jelenleg a sima verzió ára 100 dollár körül áll, limitált kiadást pedig nem is érdemes keresni 150 alatt) és rendesen beindult a hájpgépezet is, így a kérdés már csak az, hogy vajon a tesztalany minősége is indokolja a hatalmas felhajtást vagy a Xenoblade Chronicles egy újabb elszalasztott ígéret lesz a sorban?

A már felütésében is monumentális történet az előbbit látszik alátámasztani: a semmiből sarjadó óceán közepén két titán, Bionis és Mechonis folytatja egymással soha véget nem érő küzdelmét. Évszázadok (évezredek?) telnek el a csatával, és éppen amikor az óriások mindent elsöprő csapásra emelnék kardjaikat, mindketten egyszerre távoznak az élők sorából, ám örökkévalóságba fagyott testeiken új élet sarjad: Bionis a humanoidok (Hom) otthonává válik, míg Mechonis-t kíméletlen robotok (Mechon) hajtják uralmuk alá. A két faj rendületlenül folytatja az őseik által elkezdett küzdelmet, a prológusban éppen egy sorsdöntő csatában vehetjük át Dunban (alias az Emberiség Egyetlen Reménysugara TM) irányítását. A srác kimagasló testi adottságai mellett főként azért különleges, mert ő az egyetlen, aki kezelni tudja a Monado nevű kardot, ami az egyetlen igazán hatásos fegyver a mechonok ellen. A koncentrált energiából álló penge úgy metszi át a fémet, mint kés a vajat, viszont megvan az a kellemetlen mellékhatása, hogy hihetetlen erejét a felhasználóból szívja el, így az összecsapás végeztével a fél karjára lebénuló Dunban átpasszolja a cuccot megőrzésre a mechanikai zseni Shulknak. Egy évvel később a kilences kolónia területén a béke csalóka pillanatait egy koncentrált támadás töri meg, mely során egy addig nem látott, fokozottan veszélyes robottípus is bemutatkozik, ami ellen még a Monando ereje is kevésnek bizonyul. Shulk eközben rájön, hogy Dunban helyett igazából ő a kard választottja, ezért legjobb barátjával, Reynnel felkerekedik, hogy pontot tegyen a túl régóta húzódó háború végére.

Addig azonban sok víz fog lefolyni a Dunán, elvégre a végigjátszás minimum 50-60 órányi szabadidőt fog felemészteni, de ha emellett a mellékküldetésekre is szeretnél időt szakítani, ez az időmennyiség könnyen száz óra fölé csúszhat. A remekül balanszolt játékmenet itt csillantja meg először a zsenialitását, ugyanis a más rpg-kben szükséges rosszként jelen lévő, a fő sztoriszálba közvetlenül nem csatlakozó feladatokat az emberek 99 százaléka kizárólag a teljesítés után beadott XP/pénz/fegyver felmarkolásáért végzi el, itt azonban önmagában is élvezetes tevékenységgé válik a velük való szöszmötölés. Már a kezdő helyszínen tucatnyi kérést fogunk kapni a helyiektől, melyek ugyan a ránk rótt feladat tekintetében nem térnek el túlzottan a megszokottaktól (gyűjts X db hozzávalót/ölj meg Y db szörnyet/keresd meg Z tárgyat), de még az utolsó seholfalvai lakos is olyan bájosan van kidolgozva, hogy szívesen teljesítjük mindenki óhaját és sóhaját. Ezzel ugyanis nem csak a jól megérdemelt jutalmunkat zsebelhetjük be, de emellett az adott személy hozzánk fűződő rokonszenvét is növeljük, amit egy hihetetlenül részletes, ún. Affinity Chart-on követhetünk figyelemmel. Persze a mellékküldetésekkel való szöszölés nélkül is teljesíthető a játék, de kalandozásaink sava-borsát mégis az efféle apróságok adják, na meg persze a valós időben zajló ütközetek.
Kellemes meglepetés, hogy a két lépésenként bekövetkező automatikus harcot, illetve a lerázhatatlanul utánunk loholó ellenfeleket elfeledve itt az esetek zömében a te kezedben van a döntés, hogy mikor és mivel/kivel küzdesz meg. Ehhez elég az opponensed kijelölését követően lenyomni az A gombot, mire karaktered rögvest mozgásba lendül, és meghatározott időközönként automatikusan megrohamozza az ellent. Ebbe a ritmusba piszkálhatsz bele manuálisan, különféle speciális támadásokkal (azaz Artokkal), melyeknek elsütése után mindig várni kell pár másodpercet, amíg újra használhatóvá válik az adott tulajdonság. A logika azt diktálná, hogy a konfrontációk során szépen egymás után végigmész az összes Art-on, és mire az utolsóhoz érsz, az első éppen fel is töltődött, de ez a technika csak eleinte bizonyul működőképesnek, sok mozdulatnál ugyanis figyelembe kell venni a saját, illetve opponensünk pozícióját, így a helyezkedés és időzítés mindennél fontosabbá válik. Az összecsapások során a parti úgynevezett Battle Pointokat kap, melyeket az elhullott szereplők felélesztésén kívül egy mindent elsöprő, több szereplős lánctámadásra is el lehet sütni – szerencsére az AI mindig észnél van, így nem kell attól félni, hogy a harcok nagy részét társaid pátyolgatásával kellene tölteni.
Amint látjátok, a rendszer roppant komplex, és akkor még nem is esett szó az Aggro-szisztémáról, a Vision Tag/Breaking Tag jelentőségéről, a szereplők közti kapcsolatrendszert fejlesztő Heart to Heart pillanatokról, vagy arról, hogy az FFVII matéria rendszeréhez hasonlóan különleges képességekkel rendelkező köveket lehet tuszkolni a különféle fegyverekbe és felszerelési tárgyakba. A tengernyi lehetőség között eleinte könnyen el is veszhet a szerteágazó menürendszertől átmenetileg megzavaro-











dott felhasználó, de az ízlésesen adagolt tutorial üzeneteknek hála pár óra alatt mindenki belerázódik majd az irányításba. Igen, mindenki, hiszen az XC meglehetősen zsáneridegen módon (és ez itt most dicséretnek számít) rengeteg kedvezményt tesz annak érdekében, hogy akár a teljesen kezdő játékosok is belekezdhessenek Bionis világának felfedezésébe. A szabadon választott csatákról már esett szó, emellett az új területek felfedezését egyedülálló módon kőkemény XP-vel honorálja a cucc, a küldetések teljesítését pedig legalább annyira megkönnyíti a napszakok szabadon való változtatásának lehetősége, mint a közlekedést a teleportálás, és többé a hirtelen elhalálozástól sem kell különösebben tartani, hiszen ilyenkor a megszerzett szintek, illetve felszerelések/tárgyak megtartása mellett karakterünk csupán visszahuppan az utoljára meglátogatott terület elejére. Tetsuya Takahashi – aki többek között olyan címeken dolgozott a múltban, mint a Final Fantasy IV-VI, a Secret of Mana, a Chrono Trigger, vagy a Xenosaga-széria – legújabb dobásával szinte az összes JRPG konvencióval szakított, hogy az évtizedek alatt bebetonozódott kliséket újakra cserélje. Ehhez nem félt más stílusok darabjaihoz nyúlni inspirációért: a magától regenerálódó életerő az akciójátékokból lehet ismerős, a csaták egyes mozzanatai az MMORPG-kre hajaznak, a flóra és fauna pedig akár közvetlenül a Monster Hunterből is jöhetett volna, igaz a Capcom szériája csak nyomokban képes azt a grandiózusságot reprodukálni, amit a Xenoblade csípőből hoz. A manapság már kötelező standardnak számító, körzővel és vonalzóval megszerkesztett szürke sablonfolyosók és barlangok után elképesztően jó érzés a világmegmentés súlyát rövid időre magad mögött hagyva végigkövetni egy patak útját, amint csermelyből óriási folyóvá duzzad, majd pár percnyi frissítő úszást követően megpihenni a fenséges sziklák árnyékában. Mindezek előállítása igencsak megdolgozza a Wii hardverét, a Chronicles a gép egyik leglátványosabb dobása, ahol a legapróbb háttérelemeken is érezhető az odafigyelés, és ezúttal a szinkronszínészek is összekapták magukat annyira, hogy teljesítményük ne lógjon ki a játék egészéből (az ínyencek számára ennek ellenére ott a japán hangsáv választásának lehetősége).

Joggal merülhet fel mindenkiben, hogy ilyen mértékű szembedicsérést követően miért csak 9 pont díszeleg a cikk végén? Sajnos tagadhatatlan erényei ellenére a cucc rendelkezik pár roppant bosszantó hibával, az általunk irányított szereplő például olyan gyorsasággal mozog, hogy olykor nehézkessé válik a kisebb tárgyak pontos bemérése, és a kamera is rendszeres finomhangolást igényel, ami Classic Controller Pro híján igazi kínszenvedéssé válik hosszú távon. Mivel a cseresznyepiros gamepaddal felvértezett példányok csupán pár ezer forinttal kerülnek többe a szimpla kiadásnál, értelemszerűen mindenkit a limitált verzió megvételére buzdítanék, ezzel emelve tökéletes-közeli szintre a játékélményt. Gondolom, mondanom sem kell, hogy a Xenoblade Chronicles porba döngöli Wii-s vetélytársait, sőt méltán tarthat igényt a generáció legjobb (otthoni konzolra készült) szerepjátéka címre is, így pedig tulajdonképpen már nem tűnik annyira abszurdnak az amerikai hűhó, elvégre ha egy ilyen volumenű anyag csak nálunk nem jönne ki, lehet én is az elsők között lennék, aki csatlakozik az Operation Rainfall Europe-csoporthoz...



XENOBLADE CHRONICLES

9

Kiadó: ***Nintendo***
Fejlesztő: ***Monolith Soft***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***480p***
Hang: ***DPL II***

eszgé

„A média csak egy szó, ami annyit jelent: rossz újságírás."

-Graham Greene-

Akkor vágjunk bele: a főszerkesztőváltással párhuzamosan Jedi általam nem ismert okból passzolta a Kibeszélő további megírásának lehetőségét, így Gábor szerény személyem kérte fel a rovat további igazgatására – és mivel közben Jason Voorhees hokimaszkját viselte, a kezében pedig egy bazinagy machete pihent, az ajánlatot azon nyomban el is fogadtam. Nem is ragoznám sokáig a dolgot, hiszen az első eldobott, könnyekkel teli zsebkendő után úgyis az írások minősége alapján döntitek majd el, mennyire tetszik az új megközelítés, azt azonban már az elején megígérhetem, hogy visszafogom magam, és nem lesz két oldalas elmélkedés Britney Spears múltjáról, jelenéről, illetve jövőjéről... vagy legalábbis majd csak a következő számban.



Első témánk a szokásostól eltérő módon kicsit komolyabb lesz, és bár a média-erőszak-videojáték kapcsolatáról túl sok újat nem igen lehet mondani, mégis úgy érzem, ezer és egyedik alkalommal is érdemes belemerülni a kérdéskörbe, mert a nyár két nagy tragédiája, a norvégiai mészárlás, és a londoni lázongások elemzése során egyes hírforrások a történtekért közvetett vagy közvetlen módon az erőszakos játékokat tették felelőssé. A szenzációhajhász stílusú újságok azon szokása, amely az oknyomozás teljes mellőzésével csupán a minél látványosabb szalagcímek megírására koncentrál (akár a tények elferdítése árán), természetesen nem csupán kedvenc hobbinkat sújtja, elég csak a híres „kamehame vs. vonat" példára, vagy a Marilyn Manson körüli folyamatos felhajtásra gondolni. Ez a fajta magatartás mára odáig fokozódott, hogy lassan már csupán egy szimpla szemöldökfelhúzásra futja egy „Az Xbox miatt halt meg"-címlap láttán, vagy ha a Sun (a brit Blikk) teljesen légből kapott módon keringési és látászavarokról, rosszulléthullámról és rekordszámban visszavitt készülékekről beszél a 3DS-launch kapcsán. 1999-ben azonban még mindez nem volt megszokott, így amikor a Columbine gimnáziumban történt mészárlás kapcsán a fiatalkorú öngyilkos merénylők cselekedeteit az általuk játszott Wolfenstein, illetve Doom játékokkal hozták összefüggésbe, az ott és akkor még sokak számára a meglepetés erejével hatott. Hogy ez a feltételezés (és az összes többi „szakértői" megállapítás) mennyire abszurd, arról mindenki meggyőződhet az Elefánt című egészen remek Gus Van Sant film segítségével, ami nemcsak a néző türelmét erősen próbára tevő vágatlan jelenetek segítségével mutatja hosszú perceken át a nagy büdös semmit, de pofátlan módon magyarázattal sem szolgál a látottakra, viszont egyedülállóan pontos látleletet fest a tizenéveseken eluralkodó lelki kiüresedésről. Fiatalság, haverok, biztos anyagi háttér, szép kertvárosi ház, vidám pillanatokkal teli iskola, hát kérem szépen mi ez, ha nem maga a megvalósult amerikai álom?

Hol akkor a hiba? Talán ott, hogy ha a suliban szétszívatott gyerekek depressziósak lesznek, azt otthon gépmegvonással honorálják (ne felejtsük el, hogy ez a generáció már az interneten éli a társasági élet 90%-át), ami még több elfojtott indulatot okoz. Így, ha az immár tényleg teljesen magába roskadt tinédzserrel itt nem ülnek le komolyan beszélgetni, akkor bizony csúnyább dolgok is történhetnek, mint hogy a családon belül felhúzott kommunikációs elválasztófalak hatására a szülők immár tökéletesen elidegenedtek a saját gyerekeiktől...

De hagyjuk inkább meg a pszichológiát a hozzáértőknek, a lényeg, hogy a történtek óta az ihlethiányban szenvedő újságíró számára az erőszakos játékok jelentik a Jolly Jokert, amit bármikor elő lehet húzni a kalapból, és jajj annak a szerencsétlennek, akinek gyűjteményében a Wii Fitnél komolyabb program van.

A hosszúra nyúlt felvezetés után rátérve a bevezetőben említett esetekre, nyilván mindenki hallott már a július végén Norvégiában történt mészárlásról, mely során egy Anders Behring Breivik nevű szélsőséges nézeteket valló (és főleg szélsőségesen hülye) 32 éves férfi rendőrnek öltözve brutális vérfürdőt rendezett egy főiskolásoknak szervezett nyári táborban.



Hogy a srác nem teljesen normális, ahhoz nem fér semmi kétség (akit érdekel, bátran olvasson utána, lehet találni pár igen érdekes dolgot a körülményekkel kapcsolatban), de mivel többször játszott a World of Warcraft-, illetve Call of Duty: Modern Warfare 2 játékokkal, máris megvolt a bűnbak. Mindenki fellélegezhetett: megint egy kedves, jóravaló fiú, aki bekattant a sok erőszakos játéktól, sőt nem átallott olyanokat állítani, hogy a MW2 remek alternatíva azok számára, akik nem tudnak éles fegyverekkel gyakorolni. Aki a vérengzés és a fenti kijelentés között bármilyen kapcsolatot lát, azt szeretettel várom egy jeges úton történő adrenalindús autózásra, amit jogsi híján az elmúlt 10 év Ridge Racer-epizódjaiból tanult trükkök segítségével fogok levezényelni (légzsák és biztonsági öv csak a vezetőüléshez jár). Hogy az nem ugyanaz? Persze, hogy nem, de legalább annyira értelmetlen a felvetés, mint a fent említett játékokat felelőssé tenni az eseményekért. A média által keltett hisztériahullámok





ráadásul ebben az esetben olyan magasra csaptak, hogy az országban lévő vezető helyzetű, műszaki cikkeket forgalmazó üzletlánc nemes egyszerűséggel levette a polcáról mindkét címet (több tucat egyéb „túlságosan durvának" találtatott szoftver mellett).

Ha ez a reakció abszurdnak tűnik, várjatok, míg elérünk az e havi Kibeszélőt lezáró szörnyű eseménysorozathoz, ami a fenti eset után pár héttel történt meg Londonban. Egy kint élő barátomnak hála első kézből kaphattam információkat a történtekről, mely során egy Mark Duggan nevű drogdealer került összetűzésbe a törvény őreivel, és miután ellenállt a letartóztatásnak, autóval próbált menekülni, de a hajsza végül a 29 éves afroamerkai férfi halálával ért véget. Mivel a körülmények nem voltak teljesen tiszták (egyesek szerint Duggan fegyvertelen volt, más források azt állítják, ő lőtt először), és a rendőrség sem érezte szükségét annak, hogy eloszlassa az esetlegesen felmerült kételyeket, két nappal az eset után a család és a barátok megemlékezést/tüntetést szerveztek a tottenhami rendőrőrs elé, ami aztán egy London határait átlépő, négy napos gyújtogatással és vandalizmussal kísért tökéletesen céltalan és értelmetlen erőszakhullámban csúcsosodott ki. A Molotov-koktélokkal felszerelt, bandákba verődött fiatal, színes bőrű elkövetők több kisebb üzlet mellett a Sony DADC raktárát is porig égették, a főváros utcái pedig egyre inkább kezdtek egy inváziós/háborús film kulisszáihoz hasonlítani. A rendőrség eddigre annyira tehetetlenné vált, hogy az abba beleunt lakosok saját maguk által szervezett önvédelmi csoportokat alakítottak, hogy így óvják meg magukat, és a környéküket a további incidensektől. A dolgok egy idő után szépen visszazökkentek a normális kerékvágásba, elindult a tettesek elleni letartóztatáshullám, és a pár napig szabályos rettegésben élő emberek is kezdtek magukhoz térni a sokkból. (Kate Nash a szigetes koncertjén két szám között meg is említette, hogy az emberek most példamutató módon kedvesek és segítőkészek egymással angolhonban.) A London Evening Standard nevű lap leközölt egy interjút az egyik tiszttel, amiben többek között elhangzik, hogy „a mi időnkben csak Pac-Man volt és társasjátékok, a mai fiatalok pedig már a GTA-t nyomják, és a valóságban is át akarják élni az ott látottakat". Nyilván tényleg sokkal egyszerűbb lenne a helyzet, ha mindent rá lehetne kenni a szórakoztatóipar által kiokádott termékekre, mert bár kétségkívül lehetséges, hogy a hátrányos helyzetű, iskolázatlan fiatalokat a zene/film/videojáték Bermuda-háromszögében hallott/látott/átélt tapasztalatok hozzásegítik egy téves eszményképrendszer kialakításához, ahol az a menő, akinek több lotyója van, de túlnyomórészt ez is leginkább a gyerekszobában dől el. A rendezetlen családi körülmények és a kilátástalanság kombinációja az otthonról hozott erőszakos viselkedésmintákkal vegyülve már közel visz minket a megoldáshoz. Ám ne legyenek illúzióink: az Angliában lezajlott gyalázatos eseményekhez Mark Duggan halála a katalizátor-szerep helyett csupán jól csengő indok volt, hogy a magukkal semmi értelmes dolgot kezdeni nem tudó kallódó ifjúság megkapja azt a (kétes értékű) elismerést és odafigyelést, aminek felépítéséhez a hagyományos módszerrel (munka, egzisztencia, barátok, család) akár évek is kellhetnek. Aztán sokan (eddig több mint 3000 embert tartóztattak le) a kialakult káoszt kihasználva próbáltak némi anyagi haszonhoz jutni, amit üzletek kirámolásával, illetve felgyújtásával vittek véghez. A szervezett bűnözés gyanúját látszik alátámasztani az a tény is, hogy a botor módon egymással a Twitter/Facebook/Blackberry Messenger szentháromság segítségével kommunikáló bandák a birminghami High Streeten minden épületet sorra feltörtek, kivéve a munkaügyi hivatalt, mert annak kirablásából ugye viszonylag nehéz busás hasznot húzni... Ezzel azonban még mindig csupán a felszínt karcolgatjuk, hiszen nem integráltuk a képletbe a bevándorlás, politika, világválság, munkanélküliség, illetve az etnikai jellegű nézeteltérések kérdéskörét, melyek (több más tényezővel egyetemben) érdemben befolyásolhatták a történteket.





A konklúzió így legyen annyi, hogy bár az erőszakot könnyű összemosni a felnőtteket megcélzó videojátékokkal, mégsem látom éles fegyverrel szaladgálni azt a több millió embert, aki megvette a Black Ops-t, másrészt pedig nyilván az emberek többsége a személyiségéhez választ játékot, és nem fordítva. Tehát ha mondjuk Mr. X a Kalasnyikov kattogására izgul fel, akkor nyilván nem attól fog befordulni, hogy vett pár témába vágó szoftvert, amiben történetesen embereket kell ölni. Ez persze csúnya leegyszerűsítése a dolgoknak, és ironikus módon némiképp hasonlatos a tárgyalt sajtótermékek által alkalmazott módszerhez, de mivel úgyis ez volt a téma, így talán még belefér, maximum rossz példaként fog megmaradni az örökkévalóságnak.

Nos, kábé ennyi lenne, tisztában vagyok vele, hogy az általam leírt teljesen laikus vélemény már csak a körülmények pontos ismerete miatt sem fedheti teljesen a valóságot, ezért ha van mondandótok vagy személyes tapasztalatotok a témával kapcsolatban, akkor bátran keressetek minket a szokásos elérhetőségeken, és csináljunk a kibeszélőből igazi párbeszédet!



Audiovizuális mámor 14. rész

Krisztől

720p vagy 1080p, avagy HD Ready vagy FULL HD? – 2. rész

Előző számunkban már beleástuk magunkat a témába, átnézve néhány technikai specifikációt a formátumokat illetően, valamint megismerhettük a jelfeldolgozó rendszer egy-két jelentős „feature"-jét, mint a skálázás, illetve az elméleti/fizikai felbontás. Ám ahhoz, hogy igazán tisztázhassuk a 720p vs. 1080p kérdést, térjünk ki a játékok kapcsán is egy lényeges faktorra, az ún. ***„renderelt felbontásra"***. Mit is takar ez? Nem a kibocsátott HD-formátumot, nem is a poligonok számát, hanem röviden és tömören azt a pixeltartományt, azt az igazán hasznos információval bíró felbontást, ami egy játéknál ténylegesen folyamatosan változik. Egy példával élve, ha van egy 10x10-es mezőnk, de azon pl. számos egymás melletti – vagy alatti – pont duplázódik, akkor hiába 10x10-es a kibocsátott formátum, a renderelt felbontás, azaz a ténylegesen változó pixelek száma talán csak 8x7 lesz.

(Megjegyzés: renderelt felbontást mérni többféle módszerrel is lehet, az egyik ilyen lehetőség egy adott objektum élének megfigyelése egy adott mezőben. Azaz veszünk teszem azt egy 30 fokos szögű vonalat, és mondjuk az 1920x1080-as panel egy tizednyi részén, azaz jelen esetben 192x108-as mezőjében lemérjük, hogy az él A ponttól B pontig (azaz a megadott 192x108-as mező két széle között) hány fokozatú lépésben változik külön horizontálisan, és külön vertikálisan. Ha az eredmény az élnél a fent megadott mezőben pl. 110 horizontális lépést, és 72 vertikális lépést ad, akkor az így kapott 110x72-szeres értéket felszorozva a teljes képernyőre megkapjuk a játék 1100x720-as renderelt felbontását, amit tulajdonképpen teljesen felesleges 1920x1080-ra kidobni. A mérést több helyen is el lehet végezni a képernyőn egy precíz, biztos eredmény érdekében. Ráadásul ez folyamatosan változhat aszerint, hogy milyen egyéb számolásokat kell végeznie a hardvernek.)

Fórumos oldalakon olvashatunk gépi méréseket arról, hogy melyik játék milyen renderelt felbontásra képes, így nézzünk is meg néhány konkrét példát (no persze sokszor attól is függően, hogy mennyi objektum vagy karakter található éppen a képernyőn, illetve olykor még ezen kívül is egyéb képfrissítési kompromisszumokkal):

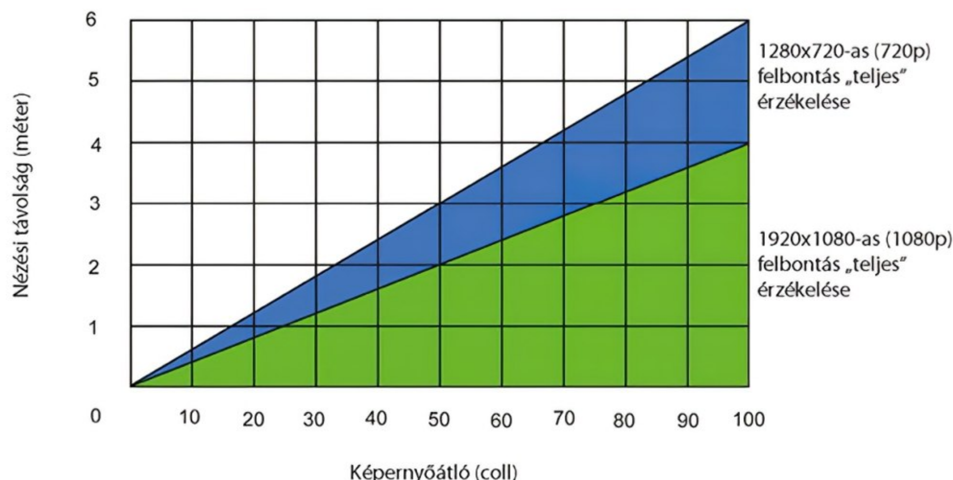
Halo 3 – 1152x640
Call of Duty: Modern Warfare 1-2 – 1024x600
Gears of War 1-2 – 1280x720
Forza Motorsport 2-3 – 1280x720
Ninja Gaiden Sigma – 1280x720
Gran Turismo 5 – 1280x1080 (3D-ben visszaesik 1280x720-ra)
Alan Wake – 960x544
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriot – 1024x768
Uncharted 2 – 1280x720

Ez máris felvet néhány fontos kérdést, és eleve kiváló táptalajt ad a generációváltást ellenzőknél, akik az egész HD-mizériát a játékos lelkünket behálózó sötét erőnek tekintik. Ugyanakkor elárulom, azok is ugyanúgy tévednek, akik a számok alapján annyira szajkózzák, hogy alig van különbség SD és HD között, mint azok, akik olyannyira bálványozzák a nagy 1080p-s élre törést. Példának okáért a Modern Warfare csernobili pályája a maga kis szerény 600 soros felbontásával az egyik legrealisztikusabb grafika volt, amit addig konzolon láttam, és az 544 soros Alan Wake sem éppen látványtalanságáról híres. Mindenesetre senkinek ne legyen kétsége afelől, hogy ezen HD-klasszikusok (vagy legalábbis klasszikusságra esélyesek) bőven köröket vernek a korábbi generáció 720x480-as keretfelbontásban(!!) futó SD játékok részletgazdagságára. Ettől függetlenül a 720p-s motorral futó nagy címek, mint az Uncharted, Gears of War vagy Forza eleve szinte mindig ki is használják a célzott formátumot.



(Megjegyzés: Fontos fejben tartani és felismerni(!!) a méréseknél, hogy az élek nem szükségszerűen mennek át példának okáért mondjuk feketéből fehérbe, ugyanis a különböző ***skálázó, élsimító, vagy egyéb képjavító funkció****knak köszönhetően a végeredménynél átmenetek képződnek, így mondjuk egy 2 pixeles lépésnél az egyik pontot szürkéssé változtatják a fekete és fehér poligon között. Ez azonban* ***csak utólagos képjavítás, a valós képinformációt természetesen nem növeli meg****, ám mindez optikailag nagyobb felbontás „hatását" kelti.)*

Talán nem árulok el olyan nagy titkot azzal, hogy a fejlesztők nincsenek annyira oda az 1080p-ért, hiszen nagyon leterhelik a memóriát, és eleve csak kompromisszumokkal megoldható, többek között a renderelt felbontás csökkentésével – még olyan technikai bravúr esetében is, mint a GT5. Ráadásul a renderelt felbontás, ha el is éri a maximális 1920x1080-at, csupán a vékony finom élekről tesz tanúbizonyságot, teljes kihasználtságról, vagy főleg a felbontáshoz mérve arányosan részletgazdag textúrákról még nincsen szó, egyszerűen nem is lehet, majd csak a következő generációban. A nagy címek legtöbbje tehát nem véletlenül 720p-s. Akadnak persze olyan játékok, melyek műszerrel mérve elérik a teljes 1920x1080-as renderelt felbontást, ám ezek általában vagy kevesebb poligonból álló PSN címek, amelyeknél talán nincs is jelentőségük az ennyire vékony éleknek, vagy zömmel néhány sportcím, esetleg még a Ridge Racer 7.



A 720p, valamint 1080p felbontások teljes(!) érzékelése a nézési távolság, és az adott képernyőátló függvényében.

(Megjegyzés: A függvény a szem érzékelési képessége alapján készült, egy „kiváló" látású emberre nézve. A kívánt nézési távolság a formátumok MAXIMÁLIS kihasználtságának esetében értendő – pl. egy referencia értékű Bluray mozifilmnél –, hogy honnantól érzékelünk MINDEN egyes pixelt. Így személy szerint semmiképpen sem tekinteném „ideális" nézési távolságnak.)



A kijelölt élnél 18 pixelből 16 vertikális lépést lehet mérni. Az arányt a 720 soros formátumra felszorozva – (720/18)*16 – megkapjuk az adott játék 640-es, renderelt, vertikális felbontását.

A Pal/Ntsc jelnél pl. a Dreamcast és az Xbox is ugyanazt a 480 soros felbontást használta, de ha a két gépet – azaz a PS/N64 után következő generáció legelején és legvégén megjelenő konzolokat – összevetjük, akkor láthatjuk, mi a különbség a ***formátum-kihasználtság*** között. Mi pedig ott tartunk most, az 1080p-s kihasználtságnál, mint a Pal/Ntsc formátum esetében mondjuk a kezdeti N64/Dreamcast érában, és még azt is inkább csak a PlayStation 3 esetében, az egész 1080p ugyanis még nagyon gyermekcipőben jár, de már most beszélnek az – egyelőre még feleslegesebb – 1440p-ről.

Tovább bonyolítja a kérdést, hogy az 1080p-s korszak kezdetén divattá vált az ***ideális nézési távolság*** fogalma. Az elmélet azon alapult, hogy elviekben az emberi szem (egy kiváló látású humanoid esetében) egy teljes kör 360 fokából egyetlen foknak a hatvanad részét képes csupán érzékelni, amennyiben két pont kellően elüt egymástól színekben (pl. fehér és fekete), márpedig ennél általában kevésbé eltérő képpontok vannak egymás mellett egy képmegjelenítőn. Ennek megfelelően a teljes 1080p-s érzékeléshez a képátló bő másfélszeresére kéne helyet foglalni, azaz egy 50 colos Full HD plazmánál 2 méterre, egy 40 colos Full HD LCD-nél pedig bő másfél méterre. Feltételezem, most sokan megdöbbennek, hogy „ezek alapján"(!) milyen közel is kell ülni egy készülékhez, ha egyáltalán bármilyen jellegű különbséget fel kívánunk fedezni 720p és 1080p között. Lehet, nem véletlenül nem gyártottak sokáig 102cm (40 col) alatt Full HD tévét, hiszen elvileg már ott is bő másfél méteres távolságon belül kell elhelyezkednünk, ha látni is akarjuk az 1080p-t, és akkor egy hibátlan látású emberről beszélünk. Fogalmazhatnék úgy is, hogy mindezek alapján a Full HD-nak csak akkor van igazán értelme, ha minimum 127 cm-es képmegjelenítőt veszünk, és azt is maximum két méterről nézzük.

Most akkor rögtön izgatottan reklamálhatnak azok, akik bizony igenis megnézték a különbséget ugyanazon játéknál 720p-s és 1080p-s beállítás között, és sokkal szebbnek látták a Full HD-t. Jól látták, csak amit láttak, az valójában nem a HD-Ready vs. Full HD látványbeli különbség volt, de erre majd kitérek még bővebben. Ugyanakkor mindebből az következik akkor, hogy nincs is értelme a Full HD-s televízióknak? ***A létjogosultsága és pláne szükségessége lehet, bőven el van túlozva (egyelőre), na de olyat állítani, hogy „butaság" lenne Full HD-s tévét venni, újfent tévedés lenne.***

Mi van akkor, ha a tudománnyal ellentmondva az elméletet – ha az emberi szem képességére vonatkozóan nyilván nem is, de legalábbis a szigorú nézési távolság szabályzatának tekintetében – homlokegyenest megcáfolom?
Annak idején, mikor kifogtam egy hibás panelt (amit jó négy éve cseréltek, és azóta is gond nélkül működik), x hónap után megjelent egyetlen oszlop erejéig egy függőleges lila vonal a képernyőn. Az értelemszerű szitkozódásomon túl (tekintve a készülék akkori 330 ezres árát) persze valami érdekes dologra is felfigyeltem, mégpedig hogy majdnem kétszer olyan messziről is kiszúrom, hogy valami nem stimmel a képpel, mint ahogy arra a fenti elmélet szerint állítólag a szemem képes lenne (tekintetbe véve a vonal „1" pixelnyi szélességét), márpedig nekem nincs is olyan tökéletesen éles látásom. A különböző felbontási beállítások közötti különbséget is jóval a megadott határon túl képes voltam érzékelni, sőt fórumos beszámolóknál is hasonlót olvastam, pláne játékoknál. A jelenség magyarázatánál gondoljunk csak vissza a CD-korszak keltette zsörtölődésre, miszerint sokan túl digitális hangzásúnak ítélték a formátum adta audiovilágot, noha elvileg csak a(z elméletileg) nem hallható tartományban „vágták le" a hangokat. Mindezekből azonban könnyen ráébredhetünk, hogy ***ha nem is látunk kristálytisztán minden pixelt – illetve nem is hallunk minden hangtartományt egy az egyben – az összképben mégis érzékelhetjük a kellemesebb és természetesebb hatást.***
A teljes képhez azonban még ki kell térnem a következő részben egy hatalmas különbségre a HD-filmek, HD-adások, és a HD-játékok között. Valamint magyarázattal szolgálok olyan paradoxnak ható jelenségekre is, hogy pl. némely 1280x720-as renderelt felbontású játék mégis 1920x1080-as panelen néz ki a legszebben, illetve hogy miként lehetséges az, hogy egy Blu-ray film egy adott HD-Ready készüléken nem csak szebbnek, de akár még részletgazdagabbnak is tűnik, mint xy Full HD-tévén.
Folytatása következik…

Amennyiben bármilyen kérdésetek lenne a témával kapcsolatban, írjatok nekem bátran a rajkrisz@konzol.eu e-mail címemre.

TV-TESZT

SONY KDL-32EX720

Avagy mi kerül a leghűségesebb olvasónkhoz



A Sony Center-áruházak jóvoltából kisorsolhatunk egy remek kis LCD-t egy szerencsés nyertesünknek, mi pedig közben kapva kaptunk a lehetőségen, és úgy döntöttünk, hogy egy teljes körű tesztelés közben be is mutatjuk a készüléket az olvasóknak – ti is lássátok, hogy nem babra megy a játék.

A világ egyik legnagyobb elektronikai, informatikai és szórakoztatóipari cége 2005-től vezette be a köztudatba a Bravia-családot, leváltva ezáltal a Wega brand nevét, végérvényesen felhagyva a plazmatechnológiával, így hatalmas erőket fektetve a folyadékkristályos, nagyfelbontású panelek elterjesztésébe. Minden túlzás nélkül állíthatom, hogy az évről évre megújuló Bravia képernyőkkel egyenesen megdöbbentő javuláson esett át az LCD-technológia – természetesen nem csak a Sony-nak köszönhetően –, lassacskán kiküszöbölve az elődök minden gyermekhibáját (a felsőkategóriás modellek esetében legalábbis). A Sony időközben kétszer is új modelljelölésbe kezdett – felhagyva többek között a méltán népszerű P, U, S, V, W, X, Z családokkal –, így tavaly óta a BX, CX, EX, LX, NX, valamint HX szériák kerültek köztudatba, ahol a Sony KDL-32EX720 nevű versenyzőnk valahol a középmezőny környékén foglal helyet.

Edge LED paneljének köszönhetően karcsú felépítése nem csak magán a készüléken, de szerényen keskeny dobozán is meglátszik, melyből kicsomagolva egy körülbelül tíz perces szerelgetéssel üzemkészre illeszthető össze a vízszintesen elfordítható talppal. Matt fekete keretével és kialakításával a készülék – noha nem mutat semmilyen extravagáns formát – egy kellemes, klasszikus stílusú LCD dizájnos benyomását kelti. Erőteljesebb tükröződésmentes bevonata pedig nem csak jól hangzik, de a gyakorlatban is hasznosnak bizonyulhat, pláne (nap)fényesebb belterekben. Szerencsére nem jellemezhetem céleszköznek, hiszen alapos tesztelésem során örömmel konstatáltam, hogy tulajdonképpen univerzálisabb téren is nyugodtan használható, noha az RF antennás kábeltévét, valamint a gyári analóg kompozit kábeles SD-konzolokat (pl. PlayStation 2) a 32EX720 esetében inkább a „kerülendő" kategóriába sorolnám. Számottevően javíthat az SD-adások minőségén egy digitális Set Top Box, mellyel már teljesen elfogadható képet kaphatunk, az HBO HD természetesen még tisztább és élénkebb, ám igazi erősségét csak az 1080i-s (50 képkockás) sport- illetve ismeretterjesztő műsorok esetében fedi fel a panel. DVD-filmeknél sajnos a highend Pana S99-es lejátszómmal, illetve – az egyébként kifejezetten korrekt 1080p-s skálázóval bíró – PlayStation 3-mal is tompa, zajos képet kaptam, melynél részben azért segíthetnek valamit a képzaj-csökkentők. Ezeket ellenben érdemes kikapcsolni minőségi képanyagnál, melyeknél egyértelműen a Blu-ray filmek viszik a pálmát, ahol egyébként elsősorban nem is a részletgazdagság, hanem inkább a kép tisztasága volt jellemző. A Motionflow-t viszont érdemes bekapcsolva hagyni, még ha kisebb számítási hibákat ejthet is – ami inkább csak sportműsoroknál tűnhet fel –, és nyilván egy mesterkélt képről van szó, mégis kifejezetten kellemes a szemnek, amit könnyen megszokhatunk, sőt azt kikapcsolva kissé puritánnak is mondanám a kép jellegét. PS3-játékok terén a menütől kezdve minden gyorsabb akcióig teljesen elégedett voltam. Amin viszont meglepődtem, hogy a kép az Xbox 360-nál is hozta az elvárt minőséget, és nem csak HDMI kábellel, maximum némi extra kontrasztosságot hiányoltam. A tévé a 3D-filmeknél is teljesen tiszta képet nyújtott, ha volt is elcsúszás, az inkább a filmek hibája, de egyébként is számos ponton állíthatók az opciók, csakúgy, mint a kép többi része.

Az internetre felcsatlakozva különböző videocsatornákat, illetve különböző szolgáltatásokat érhetünk el, mint Facebook, Youtube, vagy Skype stb., de a készülék saját – kissé lassú, ellenben működőképes – böngészővel is rendelkezik, plusz az USB-hez csatlakoztatott tárolónkra fel is vehetünk a készülékkel.

A 32EX720 – mai viszonylatban – hozzávetőlegesen alsó/középkategóriás jelfeldolgozó rendszere mellett az igazi pluszt kétségkívül a Full HD-s felbontás, a LED-es háttérvilágítás, (az 50/60 Hz-es jelektől függően), a 200/240 Hz-es Motionflow mozgásábrázolás-javítás, a 3D-technológia, valamint a multimédiás – többek között internetes – támogatás nyújtja. Az 1080p-s panel részletgazdagsága inkább csak lassú mozgású – és persze kiváló minőségű – Full HD-s anyagokkal mutatta meg magát (a böngészőnél pláne), ami 82cm esetében egyébként is csak nagyon közelről számottevő –, de fontosabbnak tartom, hogy a készülék tiszta stabil képet nyújt színhű megjelenítéssel, noha kontrasztjából sajnos könnyen veszíthet, ha nem szemből nézzük. PlayStation 3-hoz és Xbox 360-hoz mindenesetre bátran merem ajánlani, pláne ha éppen be akarunk szállni a 3D világába.



Krisz

Sony Ericsson XPERIA PLAY

A japán-svéd Sony Ericsson kifejezetten játékosoknak szánt, „PSP-telefonként" emlegetett készüléke érdekes konstrukció: egy átlagos okostelefonnál több, ám mégsem veheti fel a versenyt a nagyobb tudású kézikonzolokkal.

A Nokia játékra kihegyezett N-Gage modelljének csúfos bukása óta nem szívesen kísérleteznek a gyártók, és a fejlesztők a telefon és kézikonzol összeházasításával. Azonban az érintőképernyős okostelefonok, és a hozzájuk kapcsolódó mobiljátékok fénysebességű térnyerését látva a Sony Ericsson elérkezettnek látta az időt arra, hogy az Xperia Play piacra dobásával kielégítsen egy (vélt vagy valós?) felhasználói igényt.

Az Xperia Play ugyanis nem kimagasló teljesítménnyel vagy exkluzív tartalmakkal szeretné meggyőzni a gamer társadalmat, hanem a mobiljátékok irányításában kínál újdonságot. Bizonyos műfajoknál ugyanis az érintőképernyővel történő irányítás nehézkes, a platform- és FPS/TPS játékok esetében pedig szinte teljesen élvezhetetlen. Éppen ezért a tökéletes játékélmény eléréséhez a hagyományos érintőképernyő mellett a Play egy Playstation konzol komplett irányítóegységével is rendelkezik, érintésérzékeny „analóg karokkal" és a PS kontrollereken már megszokott gombkiosztással.

Ami a külsőt illeti, a Playen már első pillantásra könnyen felismerhetők a sajátos, új generációs Xperia dizájnelemek: formáját, lekerekített sarkait, gombjait, anyaghasználatát tekintve beleillik a család többi tagjának vonalvezetésébe. A készülék kissé vaskos lett (16 mm-es vastagságához 175 gramm súly társul), de ennek a már említett kicsúsztatható vezérlő az oka. A 4"-os, 16 millió színes, kapacitív TFT kijelző a megszokottól eltérően 854x480 pixel felbontású, karcálló és kifejezetten érzékenyen reagál. A hátoldalon közepes minőségű, 5 megapixeles kamera található (jó fényviszonyok mellett azért lehet vele szép képeket készíteni), az előlap bal oldalán pedig egy VGA felbontású másodlagos kamera is helyet kapott.

Habár a Play nem éri el a legújabb, kétmagos okostelefonok teljesítménymutatóit, azért hardveresen így is nagyon erős: az 1 gigahertzes Qualcomm processzort, az 512 megabájtos, dual-channel technológiás RAM-ot, és az Adreno 205 3D-gyorsítót a legújabb Android-verzió, a 2.3.2-es Gingerbread hajtja. A készülék sebességére nem is lehet panasz, akadás nélkül fut rajta minden rátelepített szoftver.

A mobil normál működésben nem különbözik androidos társaitól, ám rendelkezik úgynevezett PlayStation-tanúsítvánnyal, ami azt jelenti, hogy retro játékok esetében (PS1) képes együttműködni PS3 rendszerekkel, így wi-fin keresztül lehet közösen játszani velük, vagy akár távvezérelni őket.

A legnagyobb jóság azonban a készülék szétcsúsztatásával válik elérhetővé, a teljes értékű konzolos irányító, mely fémes, matt, szürke műanyag borítást kapott. Jobb oldalon az akciógombok, középen a karokat helyettesítő touchpadek találhatók, de ezen kívül van Start és Select gomb is, illetőleg normál helyzetben a készülék bal oldalán foglalnak helyet a „ravaszok", amiknek csak és kizárólag játék közben van szerepük.





A kontroller kialakítása alapvetően kényelmes, ám a nagyobb kézzel rendelkezők számára szűkös lehet, ráadásul huzamosabb használat után a virtuális karok bizony kellemetlenül dörzsölik a bőrt, és nem is olyan pontosak, mint a valódiak.

A mobilt szétcsúsztatva azonnal elindul az Xperia Play felület, ahol rögvest a játékaink között tallózhatunk. Az első fülön a Playre optimalizált játékok sorakoznak (a tesztpéldányon lévő, számunkra összeválogatott kínálat olyanokat tartalmazott, mint a FIFA 10, Assassin's Creed, Battlefield: BC 2, Need for Speed: Shift HD, Star Battalion 2 stb. – ezeknek darabja amúgy 1000-2000 Forintos áron kapható), melyekből már több mint 150 található az Android Marketen (előre telepítve négy játékot kapunk), jó néhány régi PC-s húzócímmel. Ezek minősége, grafikai megvalósítása igen vegyes képet mutat: vannak szép és igényes darabok, ám akadnak köztük egészen katasztrofális történetek is – főként a portolt játékok esetében. Ami pedig kifejezetten bosszantó, hogy a dedikált Play játékok nem mindegyike használható az integrált kontrollerrel, például a Sims 3-at sokkal kényelmesebb érintőképernyőről vezérelni.

A másik fülecskén a Sony Ericsson által ajánlott, magasabb kategóriát képviselő androidos játékok találhatók, amiket ugyan nem Play-re optimalizáltak, ám mégis komplexebb játékélményt nyújtanak történetük, atmoszférájuk, több órás játékidejük vagy grafikájuk okán. Nem csoda hát, hogy könnyen bele lehet feledkezni a böngészésbe és a játékokba, aminek azonban a teljesen szabványos 1500mAh kapacitású akkumulátor gyorsan gátat szabhat. Masszív játék mellett 3-4 órát lehet nyüstölni a készüléket, utána viszont a telefonálásról és a netezésről is lemondhatunk, ha nem tudjuk töltőre tenni a mobilt, vagy nincs kéznél egy külső pótakkumulátor.

Az Xperia Play nem teljes értékű kézikonzol, de nem is arra tervezték, hogy felvegye a versenyt a Nintendo 3DS-sel, vagy a közelgő PS Vita-val. Egy különleges konzoltelefon ez, ami hibái ellenére is minőségi játékélményt nyújt, ráadásul telefonnak sem utolsó.

Mo









RENEGADE OPS™

Igazi B-kategóriás akciójátékról olvashattok most: megjött a Just Cause 2 készítőinek legújabb adrenalin lökete, a Renegade Ops.

A világ veszélyben van. Egy Inferno névre hallgató, kopasz, középkorú ürge legalábbis nagyon rajta van, hogy veszélyben legyen. A vezető hatalmak tehetetlenek, így egy maroknyi kommandós csapat gondolja csak úgy, hogy bezárhatja Inferno barátunkat a Hárshegyi mosolygóba, ezzel visszaállítva a Föld helyes forgását a galaxisban. Ahogyan elkezdtem játszani az anyaggal, több érzés kavargott bennem. Ebben van egy kis Red Alert, van egy kis Stallone-féle Feláldozhatók, egy hangyányi Dead Nationnel is találkoztam, és no nézd csak, ha nagyon figyeled, még a Just Cause 2-re is ráismerhetsz egy-egy részletben.

A történet egyszerű, mint a fatönk, ezért is ugrott be nekem Sly legutóbbi produkciója, de valamiért mégis oda köt a képernyő elé, hisz olyan rég találkoztam már tömör akciójátékkal, ami csak a kártevésről szólt. És itt jön a képbe a Just Cause 2, hisz annak is szerves része volt a terep precíz leamortizálása.

A grafika engem nagyon emlékeztet a Command and Conquerek talán leghíresebb darabjára, a Red Alertre, és hogy a Dead Nation se maradjon ki, a játékmenet ugyanaz, mint abban, persze más körítéssel. Itt egy-egy járműbe huppanhatunk be, ami egy méretes gépágyúval van felszerelve, valamint egy másodlagos fegyverrel, ami a lángszórótól kezdve a rakétán át sok minden lehet. Nem is lenne a stuff igazi 2011-es játék, ha nem lehetne benne fejleszteni magunkat jóféle XP-pontok felhasználásával, így megmarad benned a kényszer, hogy lőj szét mindent és mindenkit, hisz csak így lehetsz überwienerschnitzel felszereltségű páncéljármű tulajdonos.

Mindent egybevetve, aki túl van például a Deus Ex komoly sztoriján, ami képes egy kicsit megfeküdni a gyomrunkat (de szerintem 2011. legjobb játéka eddig), annak utána könnyed kikapcsolódást nyújthat a Renegade Ops egyszerű autós shooter rendszere.

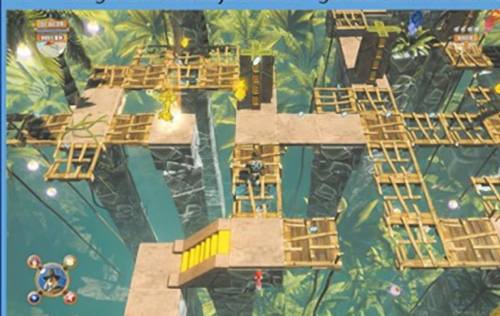


XBOX LIVE arcade

Picachu

HAMILTON's GREAT ADVENTURE

Az Indiana Jones-kvadrológia iránti rajongásom miatt egyértelmű volt, hogy ezt a stuffot ki kell próbálnom, sőt írnom kell róla. Az az igazi régimódi kalandjáték lesz – gondoltam én. Hát nem teljesen.



Ernest Hamilton egy napjainkban élő öregúr, akinek egyik fő időtöltése a kis unokáját elkápráztatni különféle mesés történetekkel, amik az ő kalandjairól szólnak. Járt Dél-Amerika dzsungeleiben, Egyiptom sivatagjában, a Himalája magas hegységein. Ezeken a helyeken kell nekünk is helyt állni, hisz magukat a történeteket kell újra átélnünk. Két pálya közt egy-egy képregényes stílusú átvezető animációt nézhetünk végig. Nem vagyunk egyedül, papagáj barátunk, Sasha is velünk tart, így ő is irányítható karakter lesz a küldetések során, bár az ő szerepe nem kap akkora súlyt a játékban. Inkább csak bogyók megszerzése, illetve kapcsolók aktiválása lesz a feladatunk vele, amiket főhősünk nem tud elérni. A pályák eléggé lineárisak, így maguk a feladatok sem nagyon bonyolultak. A cél adott: eljutni A pontból B pontba, minél jobb időn belül, minél több érmét felszedve, hogy megkapjuk a pálya végén az arany fokozatot. Az eleje még elég egyszerű, de nagyon hamar átvált a játék nehezebb szintre. Alattunk leszakadó padlók, erős vízfolyások, nem várt fal akadályok, ellenségek színesítik az aktuális szintünket. Hamilton nagy kalandja nem az a tipikus Tomb Raider-szerű akciójáték, érződik a budget szaga, de valamiért engem mégis lekötött. Talán a környezet, talán a történet, nem tudom, de egy próbát megér. Szedjétek le a demót, aztán majd meglátjátok!









XBOX LIVE arcade

Picachu

Crazy Machines Elements

Egyik kedves kollégámat kérdeztem, hogy emlékszik-e még arra a '90-es évekbeli PC-s játékra, ami valamilyen szinten a híres társas, az Egércsapda alapjaira épült, és különböző logikai feladatokat kellett megoldani benne. Csapdák készítése, bowling golyó eljuttatása egy pontba, különböző tereptárgyak, alkatrészek, különféle cuccok felhasználásával. Ő csak annyit mondott, hogy „sose játszottam PC-vel", és ezzel le is zártuk a beszélgetést… A fejemben mégis ott motoszkált továbbra is a gondolat, hogy mi is volt felhőtlen gyerekkorom egyik meghatározó játékának a neve, annál is inkább, mert a Crazy Machine Elements kísértetiesen hasonlít rá, csak 2011-es köntösbe bújtatva. A Challenge mód nagyjából abból áll, amit a cikk elején felvázoltam.



Van a bowling golyónk, építsünk 3 falat oldalra, hogy a golyónk ne essen ki a pályáról, egyet alulra, hogy ne zuhanjon le, majd nézzük végig, ahogyan becsurog a helyére. Persze a missziók különböző nehézségűek lehetnek. Amilyen könnyű az első pár pálya, úgy kapcsol a program hirtelen kifejezetten nehéz fokozatba, ahol már keményen meg kell tornáztatnunk az agysejtjeinket, ha jó eredményt szeretnénk elérni.



Van pályaszerkesztő mód is, ahol minden apró szösszenetet mi magunk tervezhetünk meg, akárcsak a LittleBigPlanetben. Mivel már azóta a bizonyos PC-s játék óta nem volt részem ehhez hasonló mókában, nekem nagyon tetszett a game, de ha szigorú szemmel nézzük, akkor nem tudja azt a szintet hozni, mint elődje. Semmivel sem mutat túl rajta, talán a mozgása is darabosabb, arról nem is beszélve, hogy igen keményen rétegjátékról van szó. Így csak óvatosan tégy vele próbát! (Ja, és majd elfelejtettem, sikerült megtalálnom a '92-es játék nevét: The Incredible Machine. Ajánlom mindenkinek!)



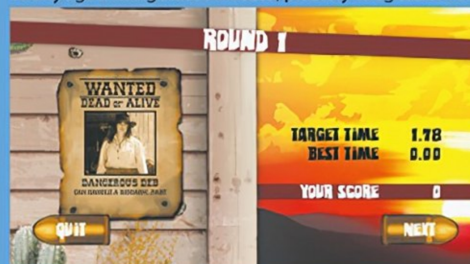


XBOX LIVE arcade

Picachu

Fast Draw Showdown

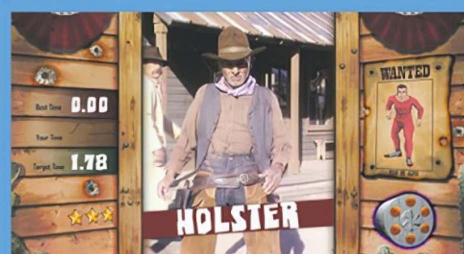
Kérem szépen, tisztelt hölgyek, nagyra becsült urak, egy igazi kuriózumnak lehetünk az alábbiakban a szemtanúi! A játék maga eredetileg 1994-ben debütált az amerikai játéktermekben, mint egy élőszereplős, igazi vadnyugati hangulatot árasztó, pisztoly-kiegészítővel ellátott lövölde. Nem is akárki csinálta, hiszen a korosabb rókák talán még emlékeznek Mad Dog Mcree nevű program társára, ami a kor egyik legjobb western-játéka volt. És itt van 2011 (érdekes, ezt minden cikkemben ellőttem eddig, figyelitek?). Foxhound barátom szavaival élve „megjelent PlayStation 3 exkluzívra" a szoftver, teljes PlayStation Move kompatiblitással (mondjuk 2010-ben kijött már a Nintendo konzoljára is letölthető formában, de mindenképpen el akartam lőni ezt a mondatot).



A Crazy Machine Elements-szel ellentétben itt jóval kisebb részét kell a szürkeállományunknak munkára bírni, hiszen csak lőni kell a megfelelő időben, a megfelelő irányba. Figyeljünk, hogy várjuk meg a hangjelet a pisztolypárbaj előtt, egyébként diszkvalifikálva leszünk, és különben csak miután végigmentünk az egész fejezeten, azután tudjuk újra kezdeni az aktuális boss-t. Ez igaz arra is, ha netán mi véreznénk el, nem pedig a néhol vicces vadnyugati nevet kapó ellenfelünk. (Itt van például Lifetaker Larry, aki egy öltönyös fószer, aki közvetlenül a párbaj előtt életbiztosítás megkötését ajánlja nekünk.) Így haladunk, egészen addig, amíg vége nem lesz a játéknak. Lehetőségünk van még ketten is lőni a rossz útra tévedt cowboyokat/-girlöket, de mindezeken felül nem mutat újat a szoftver.



És tudjátok mit? Ebben az esetben azt gondolom, hogy nem is kell. Élvezzük hát a régi idők játéktermeinek hangulatát, amikor még nem a trófeaszerzés volt a fő cél, hanem magának a nyers, egyszerű játéknak az élvezete.





Picachu



Amennyiben az angol cím nem ismerős, a „Kalandra fal!"-elnevezés már biztosan többet mond – igen, ez az a tévés játék, ahol a medence szélén álló delikvens felé megindul a fal, amelyen egy kivágott ábra díszeleg, a játékosnak pedig abba kell valahogy belepasszintania magát, hogy az egyre kevesebb szabad területet hagyó kartonfal még véletlenül se lökje bele a vízbe. Mivel a műsor elég sok országban lett sikerre futtatva, és mivel elég jókat lehet röhögni egymás bénázásain (és talán akkor a legnagyobbakat, ha nem buta, önjelölt „celebek" kerülnek a középpontba, de ugye nálunk mindent velük kell megtömni), az alapötlet most a Kinect-játékok közé is ellátogatott, méghozzá letölthető formában, ezzel megcélozva „a házibulik legkirályabb partijátéka"-címet.



Az átlagos áru programot elindítva két fő lehetőségünk lesz, ezek pedig a Survival, illetve a Show – míg előbbiben a folyamatosan érkező alakzatok kihívásával kell szembenéznünk, addig utóbbi felveszi a tévés műsor tematikáját, avagy bekerülünk a képernyőre, és akár plusz három emberrel együtt (egyikük haver, a másik kettő az ellenséges csapat) is nyomhatjuk a nyakatekert pózokat.



Mint a Kinect-címek legtöbbje, egyedül játszva a HitW sem az igazi, ellenben barátokkal együtt tényleg nagy röhögések forrása lehet a mindenféle hülye alakzatnak megfelelő póz felvétele, ráadásul hibázás esetén még vizesek sem leszünk (bár ezt is meg lehet oldani azzal, hogy a nézők palackokkal sorakoznak fel a játékos köré, és ha az valamit elhibázik, rázúdítják az üvegek tartalmát – azt hiszem, ezt az ötletet szabadalmaztatom is). Kár, hogy mindez csak ideig-óráig köti le az embert, főleg úgy, hogy elég kevés a tartalom a programban (három show, azokon belül négy-négy kör… édeskevés), a ranglisták nézegetése pedig nem túl kielégítő. Elsőre jópofa, egy-két buli erejéig mulatságos lehet, de az árát hosszú távon nem éri meg, egyedüli játékra pedig egyáltalán nem ajánlott.





XBOX LIVE arcade

Böjtös Gábor

SIGNAL STUDIOS • BOTHELL, WASHINGTON

TOY SOLDIERS COLD WAR

Bár a valós hidegháború pont nem a látványos, robbanásokkal teli csaták ideje volt, a meglehetősen sikeres Toy Soldiers folytatása ezt az időszakot fiktív konfliktusokkal előadva teszi mozgalmasabbá, izgalmasabbá, így például Szovjet megszállástól kell rettegnünk, miközben játékkatonák százai masíroznak át a képernyőn. Ja, hogy még nem ismered a program alapjait? Kérlek szépen, a TS nem emberi alakulatokkal, hanem műanyagból fröccsentett harcosaival vívja meg a háborúkat, ráadásul teszi ezt eléggé sajátos stílusban. Amennyiben a cím még újdonságként hat rád, több mint valószínű, hogy az Army Men-széria fog felrémleni lelki szemeid előtt, ami nem is áll olyan messze a valóságtól, ám a tényleges stílusi bekategorizálás ennél kicsit nehezebb, ugyanis a TS kőkemény Tower Defence-alapú játék, amelyben nem mellesleg beülhetsz az összes nehézfegyverzet mögé, de akár még a műanyag katonák és -járművek irányítását is átveheted.



Az alap tehát a megszokott, avagy a hullámokban érkező csapatok ellen védőpozíciókat állítasz fel gépágyúk, rakétavetők, légi lövegek képében, majd miután azok elkészültek, nem csak mosolyogva figyeled, ahogy lekaszabolják az ellent, de meg is ragadhatod az irányítást, és a célkereszt segítségével te magad farigcsálhatod le a műanyag testek egy-egy részét. Pluszban az eredményeidnek megfelelően szanaszét zúzhatod a támadó csapatokat a mini Ramboddal, aki páncélököllel és golyószóróval végez hatalmas pusztítást, pihentetésül pedig helikopterbe, vagy akár tankba is szállhatsz, ami értelemszerűen megkönnyíti a dolgod a győzelem felé tartó rögös úton.



A játék elég jól néz ki, nem mellesleg kifejezetten szórakoztató is, az alap játékidőt pedig megtoldják a plusz lehetőségek, mint például a Suvival-mód, vagy méginkább a többjátékos csatározások, melyeknél rögtönzött társaink ellenségeink és bajtársaink is lehetnek a harcban, így megduplázva a multi élményét. Bár a főjáték kicsit rövid, a többi lehetőségnek, illetve sajátos stílusának hála a Cold War az eredeti programhoz hasonlóan megéri az árát.



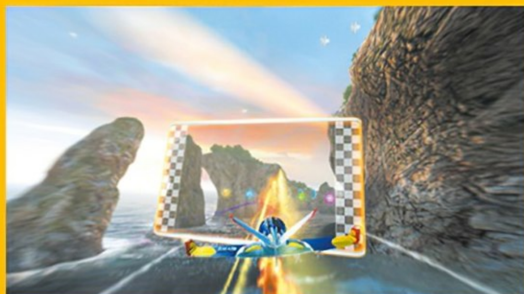


XBOX LIVE arcade

Böjtös Gábor

SkyDrift

Megmondom őszintén, nem zsánerem a repülős versenyzés, meg úgy önmagában a repülőkkel való száguldozás és lövöldözés, kapcsolódjon az alaphoz bármilyen más jellemző – talán túlságosan földhöz ragadt vagyok, és ezt vehetjük a témánkat nézve akár szó szerint is.
Előítéleteimet nem segítette a SkyDrift trial verziója sem, amelyet úgy negyed óráig pörgettem a gépemben, majd ki is kapcsoltam az egészet, és végül csak a tesztelés céljából került újra elő nálam a hazánk fiai által készített program (a játék kapcsán készült interjúnkat a Digital Reality-vel a 8-9. oldalon olvashatjátok), amikor is elég nagyot csalódtam. Méghozzá kellemesen. Ugyanis a pályákat lassan megnyitva és kiismerve rá kellett jönnöm, hogy a SkyDrift a Mario Kart mai követője, méghozzá ahhoz hasonló minőségben – nem csupán a versenyről szól, hanem egymás (nem véresen komoly) szívatásáról is, amit a felvehető fegyverekkel (energiabomba, golyószóró, rakéta – és ezeket még duplázhatjuk, avagy erősíthetjük is) érhetünk el. Mindezek mellett a program gyönyörű helyszíneken játszódik, így például óceán és hegyek felett, lávaömlések közelében, jégbarlangokon át száguldozhatunk az aprólékosan kidolgozott környezeti viszonyok közt, nem utolsó sorban pedig érezzük a sebességet is, ami azt jelenti, hogy egy-egy kanyar vagy szoros után/felé haladva ránk jöhet a frász, elvégre nem életbiztosítás azon manőverek elvégzése, amiket a gépeket vezetve hajtunk végre. Mindezt ráadásul nem csak egyedül, hanem társakkal is megtehetjük, ezzel is növelve az amúgy sem rossz szavatosságot, amit a program nyújt. Új gépek (szintén nagyon aprólékosan kidolgozva), megnyitható pályák, különböző játékmódok (a sima versenyek mellett kiesős Survival-változattal is), multiplayer – minden megvan benne, amit ebben a műfajban elvárhatunk. Sőt több is, hiszen még én is a tévé elé ragadtam, hiába nem kedvencem a műfaj. Ajánlott darab.











XBOX LIVE arcade

Böjtös Gábor



Ha csak kicsit is otthon vagy a hack 'n slash videojátékok témájában, a Crimson Alliance sztorija nem sok meglepetést fog okozni. Byzan csodálatos városa átkok, és egy kegyetlen uralkodó hatására senkiföldjévé válik, ahova még a legbátrabb kalandorok is csak a játékmackójukkal a kezükben hajlandók bemenni. Természetesen te, és csakis te hozhatod vissza a békét, és ennek eléréséért végig is kell játszanod a CA-t.
Az Alliance megvásárlása nem a megszokott módot követi, ugyanis magát a játékot ingyen letöltheted (próbaverziónak megfelelő lehetőségekkel), azonban a három központi karakter már pénzbe kerül, méghozzá 800 pontba/kopf, amely összeg leredukálható 1200-ra is, ha mindhárom hőst egyben viszed. Így tulajdonképpen aki egyszeri és egyszerű szórakozásra vágyik, az megveszi szépen a legszimpatikusabb karaktert, végigtolja a programot, és elégedetten dől hátra, aki pedig komolyabban neki akar ülni annak, esetleg ki is akarja szedni belőle az összes acsit, valamint érdekli mindhárom kaszt, az kénytelen lesz az amúgy csökkentett, ám mégis teljesnek mondható árat leszámolni a szurkálódás, vagdosódás előtt. A játék maga sablonos, ámde szórakoztató darab, amit akár négyen is játszhatunk online módban (ez felveti a gyanúját, hogy kapunk majd plusz dlc-s karaktert is, ezzel lehetővé téve, hogy mindegyik játékos másik szereplő bőrébe bújhasson), miközben lekaszaboljuk/varázsoljuk az ellenfelek hordáit, valamint összegyűjtögetjük a hátrahagyott anyagiakat, felszereléseket és extrákat.
A grafika kellemes, a bejárható dungeon tárolt, avagy mindig ugyanazt az utat kapjuk, a rögzített kamerákkal együtt, és bár főellenfélből sincs sok, plusz a játékidő is nagyjából három óra körül van, azért a Crimson Alliance rendelkezik olyan erős hangulattal, ami a képernyő elé szegezi a kalandokra éhes partikat. Többen játszva kifejezetten ajánlható egy-egy megfáradt estére.









XBOX LIVE arcade

Böjtös Gábor

A majmok bolygója: Lázadás

Rise of the Planet of the Apes

Miután az utolsó, 2001-es kísérlet A majmok bolygója-franchise felélesztésére anyagilag sikeres volt (annak ellenére, hogy a film Tim Burton művészi mélypontját jelenti), a legkevésbé sem meglepő, hogy pontosan tíz évvel később a pénzemberek bizalmat szavaztak egy újabb résznek, ami az eddigi epizódok folytatása helyett a reboot és előzmény furcsa keverékeként próbál érvényesülni. Teszi mindezt olyan sikeresen, hogy a közönségbarát stílus, és a 300 millió dolláros összbevétel begyűjtése mellett a kritikusok szinte egyöntetű csodálatát is könnyedén nyerte el A majmok bolygója: Lázadás.



A majmok bolygója: Lázadás
(Rise of the Planet of the Apes)
Műfaj: Dráma/Akció
Rendező: Rupert Wyatt
Szereplők: James Franco, Andy Serkis, Freida Pinto, John Litgow
Forgalmazó: InterCom

Ez részben érthető is, hiszen az alany minden szempontból túlmutat a nyári szezon többi sikervárományosán, sőt még talán azt is megkockáztatnám, hogy ez a próbálkozás méltó leginkább az 1968-as eredeti szellemiségéhez. Túl mély mondanivalóra persze nem érdemes számítani, de így is kellemes meglepetés volt azzal szembesülni, hogy az akcióorgiát ígérő felszín alatt a cucc vérbeli drámát takar. Egy drámát, ami főleg a főszereplő Will Rodman-t érinti munkahelyi és magánéleti szinten egyaránt. Először az áttörés szélén álló genetikai kutatás fullad csúfos kudarcba, otthon pedig az Alzheimer-kóros apa miatt lesz egyre elviselhetetlenebb a légkör. Ideiglenes vidámságot hoz a családba a biztos haláltól megmentett laboratóriumi csimpánz, Cézár érkezése, aki a szervezetében lévő kísérleti anyag miatt rövid időn belül döbbenetes intelligenciára tesz szert. Az elkeseredett kutató apja állapotának rohamos romlását az embereken még nem tesztelt szerrel próbálja megállítani, közben pedig a saját identitását kereső emberszabású is egyre instabilabbá válik...
Az ismeretlenség homályából előlépő Rupert Wyatt tehetségesen érzett rá az egyetlen módra, ami által egy ilyen történetet érdemes elmesélni, és kifejezetten okos döntésnek bizonyult a játékidő közel háromnegyedét az érzelmi viszonyok árnyalására, illetve a karakterábrázolásra fordítani, de sajnos amint akcióba lendülnek a majmok, az addig biztosnak hitt struktúra meginog, és minél több autó robban a képünkbe, annál kevésbé hisszük el, hogy amit látunk, az valóság. A CGI-animációra ellenben nem lehet egy rossz szavunk se, így 2011-re végre eljutottunk odáig, hogy a számítógépek immár az állatokat is viszonylag pontosan tudják lemodellezni, Cézár például emberi vonásai ellenére sokszor megtévesztően valósnak tűnik, és mellesleg röhögve lejátssza a megbízható, de halovány James Francót a vászonról (ez persze nyilván nagyrészt a figurát megszemélyesítő Andy Serkis érdeme).
Talán, ha nem évtizedes klisék mentén bontották volna ki a cselekményt, vagy ha az akciórészeket kicsit jobban sikerült volna belesimítani a film szövetébe, most csatlakozhatnék a boldog kritikusok hadához, de annak ellenére, hogy kétségtelenül jól szórakoztam A majmok bolygója: Lázadás vetítésén, kicsit el is gondolkodtatott, hogy vajon tényleg megérdemel-e tonnányi dicséretet egy mozi csak azért, mert történetesen kevésbé buta, mint box office gyilkos pályatársai?



Forráskód

Source Code

Az időutazás, bár nem tartozik Hollywood kedvenc témái közé, mégis időről időre előkerül az ihlettelen forgatókönyvírók fiókjából egy-egy jobb (Pillangó hatás) vagy rosszabb (Időgép-remake) alkotás erejéig. A legújabb hasonszőrű blockbuster a sorban a Forráskód, amely vérbeli 21. századi mozi lévén már az első félórában megpróbál tudományos magyarázattal szolgálni a látottakra, és ha a popcorn majszolása közben nem hagyjuk az agyunkat túlzottan elkalandozni, teljesen logikusnak is fog tűnni minden, amit a filmbeli tudósok halál komoly arccal előadnak.



Forráskód (Source Code)
Műfaj: Akció/Sci-fi
Rendező: Duncan Jones
Szereplők: Jake Gyllenhaal, Michelle Monaghan, Vera Farmiga, Jeffrey Wright
DVD-forgalmazó: Pro Video Film & Distribution Kft.

A rövid verzió szerint Cole százados (Jake Gyllenhaal) tudatát egy hájtek gép segítségével visszaküldik a pár órával korábban terroristák által felrobbantott vonat egyik utasának testébe, ahol nyolc perce van arra, hogy megtalálja a bombát és azonosítsa a tettest, ezzel megakadályozva egy még nagyobb, Chicago egész belvárosát fenyegető katasztrófát. Sajnálatos módon az időlimit elteltével a vonattal együtt a százados is darabokra robban, hogy aztán a szerzett tapasztalatokkal felszerelkezve indulhasson neki a következő körnek. A minduntalan saját halálát átélni kényszerülő, tragikus sorsú főhős karaktere ismerős lehet a szerencsés keveseknek, akik személyes kapcsolatba kerültek a joggal az előző generáció egyik legjobb kalandjátékaként elkönyvelt Shadow of Memories c. anyaggal, ám az abban tapasztalható mélységet a Forráskód esetében már nem sikerült reprodukálni, de ezt mondjuk nem is vártuk el. Pláne, hogy a cucc így is többet nyújt, mint amire számítani lehetett: nem semmi teljesítmény, hogy a középpontban lévő akciófilm mellé sikerült elrejteni egy családi drámát, egzisztencialista thrillert, illetve a párhuzamos világok témáját feszegető sci-fit is. Szinte hihetetlen, hogy Duncan Jones-nak (aki ugye David Bowie fia civilben), a Hold c. minimalista függetlenfilm után ez még csupán a második egész estés próbálkozása, hiszen emberünk olyan rutinosan lavírozik az elvárások, és a saját egyéniségének megőrzése között, amit a nagy öregek is megirigyelhetnének. Különösen figyelemreméltó mennyire elegáns módon sikerült megoldania a lezárást, mely láttán pár pillanat erejéig még az „őszinte", illetve a „megható" szavak is eszembe jutottak... míg az ezt követő (gondolom, a stúdió nyomására bekerült) jelenetsor fejest nem ugrik a szirupba, ezzel kis híján lerombolva mindent, amit Duncan az előző másfél óra során felépített, de hát mint tudjuk, ilyen a show business…
Ezt leszámítva azonban a Forráskódba nem igen lehet belekötni, Gyllenhaal rutinból hozza a múltja által kísértett akcióhőst, Michelle Monaghan majdnem el tudja hitetni, hogy több egy dekoratív mellékszereplőnél, az ironikusan felhasznált Chesney Hawke- csengőhang pedig már önmagában garantálja, hogy jól fogunk szórakozni. Elvégre egy olyan film, amiben a The One And Only címet viselő dal egy idegesítő ex-szerető hívásához van hozzárendelve, csak jó lehet, nem?

Depeche Mode

Remixes 2: 81-11

A Depeche Mode-ról fennállásuk 30+ éve alatt nagyjából mindent leírtak, amit lehet, és talán csak a világ legeldugottabb részén találni olyan, feltehetőleg nomád törzsekben élő bennszülötteket, akik ne tudnának felsorolni/elhümmögni tőlük legalább egy számot. A srácok tehát lazán megtehetnék, hogy friss zenei anyag nélkül turnézgatnak, amíg jól esik, közben hébe-hóba kidobnak egy besztofot, és az önismétlést keblükre ölelve, régvolt önmaguk zsenialitásából húznak busás hasznot. Ehhez képest a zenekar manapság nemcsak, hogy nem ciki (a Sounds of the Universe című 2009-es sorlemez például kifejezetten meggyőzőre sikerült), de a legfrissebb kiadványukkal az ősrajongókon kívül az újdonságokra éhes legfrissebb generációt is sikerrel szólítják meg. Bár a remix-lemezek általában a hallgatókról való pénzlehúzás legegyszerűbb formáját jelentik, a DM ezt a műfajt is kellően komolyan veszi, erről tanúskodik a jelen kiadvány közvetlen elődjéül szolgáló Remixes 81-04 néven futó 3 CD-s csomag, melyen a robosztus életmű legikonikusabb átdolgozásai mellett (Barrel of a Gun [Underworld Hard Mix] pölö) a 2004-es dance szcéna legnagyobb arcai dobtak be egy-egy vadonatúj átdolgozást a közösbe. Hét év elteltével a formátum és a dizájn ugyanaz, ám a tartalom értelemszerűen lényeges változásokon ment keresztül. Mivel első körben a klasszikusok nagyját ellőtték, a 81-11 tripla lemezén kevesebb a régi maxikról átmentett cucc, és több az új anyag, ami egy teljesen más (modernebb) hangulatú albumot eredményezett. Az átdolgozásokat készítő stúdiómágusok sora még az előző inkarnációnál is impresszívebb képet mutat, legalábbis nem hiszem, hogy túlságosan sok hasonló kiadvány mondhatná el magáról, hogy a Röyksopp, az UNKLE, Trentemoller, Peter, Björn & John, a Digitalism, Eric Prydz, Bushwacka, az M83, Jacques Lu Cont, Dan the Automator, Chab és Darren Price egyszerre erősítené a felhozatalát. A legjobb dalok kiválasztása már csak a névsor miatt is különösen nehéz feladat, de az M83 totálisan átalakított Suffer Well variációja, a Röyksopp bohókás Puppets-e, illetve a Peace-t ambientbe hajtó SixToes átdolgozás képes még a többi egyenletesen magas szinten mozgó felvétel közül is kitűnni zsenialitásban. Nem gondoltam volna, hogy alig 2 hónappal a parádés Tron Reconfigured után máris továbbvándorol „az év remix-albuma"-titulus a francia duótól, de ez most minden kétséget kizáróan megtörtént. A Remixes 81-11 előnye egyelőre behozhatatlannak tűnik, de ki tudja, talán az ősz első fuvallata már egy új és veszélyes kihívó megjelenését hozza majd magával.





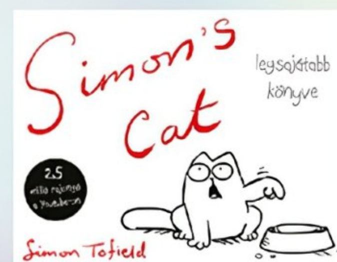
Depeche Mode – Remixes 2: 81-11
(Mute / EMI)

Simon Tofield – Simon's Cat legsajátabb könyve

Könyvfakasztó kiadó

Ha végiggondoljuk, mi mindent köszönhetünk az internetnek, akkor a különféle pornók széleskörű elterjedése mellett egészen biztos, hogy a hagyományos terjesztési csatornákon kívül érvényesülni tudó újgenerációs alkotók jutnak majd eszünkbe. Napestig lehetne sorolni a YouTube segítségével világhírnévre szert tevő, különböző művészeti ágak képviselőit, akik általában valamiféle jópofa állatság okán nyerték el emberek millióinak tetszését – és ez a megállapítás igaz Simon Tofieldre is, mégpedig szó szerint. Ugyanis a mosolygós brit animátor a saját házimacskáinak viselkedését megörökítő Simon's Cat néven futó szösszeneteket eleddig több mint 152 millióan tekintették meg, ami kellő alapot biztosít az alig pár perces mozgó képregények más médiumokra való kiterjesztésére is (aki szeretne SC-s bögrét, malac... azaz macskaperselyt, vagy kajatálcát, az fáradjon a hivatalos webshopba).
Így hát megszületett a Simon's Cat legsajátabb könyve, mely legfőbb vonzerejét a 2-3 perces fekete-fehér epizódokhoz hasonlóan az adja, hogy a pár tollvonással megalkotott címszereplő mennyire hátborzongatóan pontosan modellezi le valóságban létező fajtársainak viselkedését (a TV Diner-epizód megtekintése közben garantáltan önkéntelen kuncogásba tör ki minden ember, aki eddigi élete során öt percnél többet töltött macskák társaságában). Az állandóan kajára ácsingózó macsek kalandjai bár szinte tálcán kínálják a Garfielddal való összehasonlítást, közelebbről vizsgálódva rögvest kiderül, hogy néhány (a témából adódó) szituációt leszámítva semmi közös nincs a két szereplőben, hiszen míg a narancsszínű hegyomlás kalandjai esetében a poénok általában verbális eredetűek, Simonéknál a párbeszédeket teljesen mellőző képi humor dominál.

Hogy mégsem válik unalmassá/monotonná a mindössze pár képkockában kibomló cselekmény, az az egész könyvet átható báj mellett a jól megválasztott, ikonikus mellékszereplőknek köszönhető. A sünnel, illetve kerti törpével zajló jelenetek a macska emberi intellektussal való felruházása miatt némileg beközelítik a produkciót a hagyományos comic stripek stílusához (ez nem is olyan meglepő, ha tudjuk, hogy rendszeresen jelennek meg SC-képsorok a Daily Mirror hasábjain), de Tofield természetes, üde humora még a konkurenciával telített idegen terepen mozogva is kiemeli a produkciót az átlagból.
A fentiek alapján gondolom nem kérdéses, hogy a macskatartóknak kötelező irodalom a Simon's Cat legsajátabb könyve, de azok se járnak vele rosszul, akik csupán egy kis vidámságot szeretnének csempészni saját vagy barátaik életébe.



Simon Tofield – Simon's Cat legsajátabb könyve (Könyvfakasztó kiadó)

13 Pixelmérföldkövek a videojátékok országútja mentén

Varangyok a padláson, avagy a Battletoads-széria

Talán nem sok olyan játék létezik a kilencvenes évek elejéről, ami 2010-ben is úgy lett felemlegetve, mint a valaha készült tíz legjobb verekedős játék (egészen pontosan beat'em up) egyike, ám a Topless Robot (igazi paradicsom a legnagyobb geekek számára) értékelése szerint az 1991-es első Battletoads pontosan ilyen, egy listára kerülve ezzel olyan nagy nevek mellett, mint a Golden Axe, a Final Fight, vagy a Pókemberes Maximum Carnage. Mindez nem véletlen, elvégre a bunyós békák fémjelezte, Rare-foltozta Battletoads bármennyire is névtelennek hat hazánkban, szerte a világon fanatikus rajongás övezi, ismerni pedig mi is ismerhetnénk. Jómagam a kilencvenes évek legelején találkoztam a sorozat legelső részével, mikor családommal egy műszaki boltban végeztük el a NES-em megvásárlásához szükséges tranzakciót – ekkor fedeztem fel a kiállított Nintendo-gépen futó kalandot, amelyről most mesélni fogok nektek, ezzel kitöltve az űrt, amit Martin hagyott maga után, mikor aktualitásokra vadászva ideiglenesen elhagyta azt a bizonyos, pixelmérföldkövekkel díszített országutat.

1991 NES Battletoads

Miután 1989-ben a Konami meglovagolta a mutáns nindzsa teknőcök sikereit, amit aztán az 1990-es The Arcade Game követett, szintén az említett főszereplőkkel, világossá vált, hogy a témában bőven van még potenciál, amit illik is kiaknázni. Erre a nemes feladatra vállalkozott Tim és Cris Stamper, a Rare két főkutyája, akik a Battletoads képében állítottak konkurenciát a gyerekek kis kedvenceinek.
A „csatavarangyok" már első ránézésre is más műfajt képviseltek, bár az átfedések így is észrevehetők a két sztori között, amennyiben azt nézzük, hogy a teknősök és varangyok csapata is egy-egy „mestertől" függött – utóbbiaknál egy madárszerű doki volt az, aki segítette hőseinket, szemben a nindzsák „Szecska" tanítójával. Plusz a teknősök ősi ellenfelének, Reszelőnek (mostanság inkább Zúzónak hívják) is kiváló ellentéte a Sötét Királynő (Dark Queen), aki „mellesleg" nagyon szimpatikus volt akkoriban, szerintem nem is volt olyan tizenéves videojátékos, aki ne találkozott volna vele, ha másért nem, hát azért, hogy egy kicsit felette is uralkodjon a gonosz hölgy.
A Rare által fejlesztett első epizód eredetileg kifejezetten a NES-re jelent meg, története szerint pedig a varangyok egyike, Pimple, és a vele utazó Angelica (olyan, mint Márió hercegnője) a már említett Királynő karmai közé kerül, így a két hátramaradt béka, Rash és Zitz a professzor segítségével indul meg, hogy kiszabadítsa a két foglyot. Amennyiben elindítjuk a játékot, a két főhős közül választva (vagy éppen egy haverral együtt játszva) kezdjük el a kalandot, ami egyszer 2D-s, egyszer pedig 3D-s helyszíneken játszódik, így ügyesen keverve a klasszikus bunyós anyagokat, a megjelenés idejének favoritjaival.
Képzeljétek el ezt úgy, hogy az egyik pillanatban egy folyamatosan izgő-mozgó kígyón (mint mondjuk a Snake című játékban, amikor jobbra-balra fordul a címszereplő) kerülgetjük a különféle halálos csapdákat, a másikban pedig már a térben le és felfelé is mozogva zúzunk egy lebegő kocsival, miközben fej- és testmagasságban is falak kerülnek elő, amiknek ütközve azonnali halál a jutalmunk. No meg persze ott vannak a normál bunyós részek, amiknél szintén mászkálhatunk kedvünkre, ráadásul mindezt olyan pillanatokkal dobták fel a készítők, mint például az első főellenfél, ami egy hatalmas lépegető – magát a harcot a támadó gép fülkéjéből nézzük végig, miközben az így belső nézetből látott hősünkkel a lépegető saját lövedékeit hajítjuk vissza, ezzel betörve a fülke ablakát. Hiába, a Rare annakidején a maximális minőség, és a rendhagyó ötletek védjegye volt.
Persze mindez még nem lenne elég a sikerhez, de a Battletoads nem is csak ennyiről szólt. Hőseink egy-egy kivégző csapásnál megnövesztették a kezüket, lábukat, fejüket, illetve részben át is alakították azokat a mindent vivő ütéshez, pl. szöges bakancscsá a rúgásnál. A koop végigjátszás még több szórakozást nyújtott a remek ötletek mellé, ám ezen hozzávalók, illetve a nagyon korrekt grafika és hangzás mellett még egy tényező az, aminek a játék a kult-státuszát köszönheti: embertelenül nehéz volt (miközben kódokat nem, és újrakezdést is csak alig tartalmazott). Már a verekedős részek egy-egy pillanata is kicsaphatta a biztosítékot az edzetlenebb játékosoknál, azonban a „versenyautós" misszió, vagy a kígyós ugrálás (és akkor még a program utolsó negyede szóba sem került) már több volt, mint kihívás. Ha pedig mindez nem lett volna elég, még egy fel-feltűnő bug is nehezítette a párosan játszók dolgát (akik még osztoztak is a rendelkezésre álló életen és újrakezdésen), aminek köszönhetően a 11. szinten, ami egyébként is egy kifejezetten kemény pálya, a második játékos egyszerűen lebénult, és így a kétszemélyes mód ennél a pillanatnál értelmét vesztette. Ám a program ennek ellenére is rendkívüli, már-már páratlan darabja a videojátékos történelemnek, és 1991-ben kilenc kategóriában is jelölve lett a Nintendo Power „díjkiosztóján" (és ezek közül többet meg is nyert), így nem is csoda, hogy a bemutatkozó epizódot a NES-es debüt (ami a generációváltás előtti gép utolsó nagy durranásai közé tartozott) után majd minden létező géptípusra átírták, kezdve az Amigától, a Game Boyon át, egészen a MegaDrive-ig.





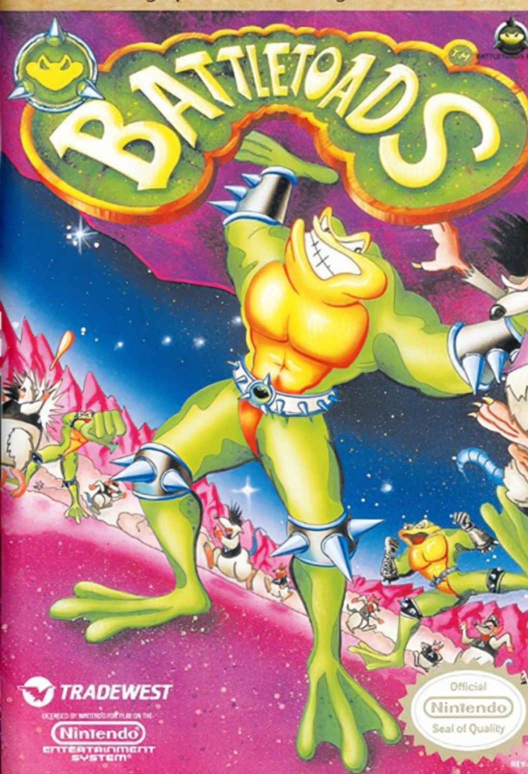
1994 SNES Battletoads in Battlemaniacs







Két évvel az első rész után a Battletoads direkt folytatást kapott az akkoriban már javában teret hódító SNES-re, ismételten a Rare mágusainak segítségével. Változtatás nem sok történt (ismét Dark Queen kavar a háttérben, ám ezúttal Zitz az, akit ki kell szabadítani), igazából a teljes epizódra jellemző, hogy az első rész sikereit viszi tovább, csak éppen sokkal komolyabb grafikával, és persze néhány új ötlettel, miközben a gameplay a tökéletességig lett fejlesztve.
Újra felbukkannak az „autós" részek, és ismét meglovagolhatjuk a kígyókat, ám mindezt tehetjük tényleg fenomenális keretek közt, miközben a látvány szemkápráztató – elég a csillogó padlós csúszkára gondolni, amikor sakkfigurák és dominók közt lavírozunk, de a teljes játék nagyon hangulatos, és jól néz ki, engem már az első pálya levett a lábáról, melyen csontvázak és dark fantasy-s környezet egyaránt megtalálható.
A második epizód a rajongók körében ezúttal is sikeres lett, de mai szemmel talán (sőt biztosan) nem annyira nagy szám, mint a minden mértékben formabontó elődj, amihez hasonlót a mai napig nem sikerült alkotni – inkább ténylegesen egy tovább-csiszolt, tökéletességre törekedő munka, ami azonban kicsit nélkülözi a korábbi kreativitást, plusz a legendásnak mondható kihívást is (tény, kevésbé is dühítő a végigjátszása).
A koop játék a folytatásban is működött (sőt jobban is, mint az első részben), és ha másért nem, hát már csak ezért is érdemes kipróbálni a programot – nagyon nagy móka a két varanggyal lezúzni az ellenfeleket.



A Battletoads mindenképpen egy kultikus legenda, ez nem kérdéses. Más téma, hogy hazánkban sajnos nagyon kevesen ismerik. A két fő epizód beszerzése már eléggé nehézkes (az eBayen csillagászati áron mérik az első részt), ám nem lehetetlen, ráadásul az emulátorok világában nem olyan nagy ördöngösség egy NES-, SNES-játék beszerzése, így aki szeretné kipróbálni a mérföldkövek egyikét, az bátran tegyen próbát.
A sorozat amúgy megélt még egy crossovert a Double Dragon sztárjaival (Battletoads & Double Dragon – 1993), illetve 1994-ben ellátogatott a játéktermekbe is, és bár mindegyik játék minősége az átlagos feletti szférában mozgott, az ezekről is elmondható, hogy a bemutatkozást egész egyszerűen nem tudták felülmúlni. Ám a varangyok így is jöttek, láttak és győztek, elvégre a Rare megcsinálta azt, amit nem sokan tudtak volna: a gyerekesebb Tini nindzsáknak méltó ellenfelet állítottak a kicsit felnőttesebb varangyok képében, akik ugyan még a tévében és képregényekben is tiszteletüket tették, (a rajongói követelések ellenére) sajnos azóta sem tértek vissza a virtuális csatamezőkre, pedig higgyétek el, lenne rájuk igény – már amennyiben a Rare tudná hozni azt az innovatív, egyedi hozzáállást, amit a '91-es debüt mutatott.



Böjtös Gábor

KONZOLTÁCIÓ

Augusztus legvégére és szeptemberre csak megérkezett az igazi nyár is – szokták volt mondani: jobb később, mint soha. Ebből kiindulva gondolom, mindenki kihasználta a maradék jó időt, pluszban megkezdődött az iskola, és szabadság is alig maradt már, talán ez az oka annak, hogy a levelek is csak szállingóztak hozzánk. Pedig volna téma bőven (nem csak azok, amiket mi felvetünk), elvégre a magazinban is volt egy kis változás, lassan beindul az őszi szezon, ami rengeteg nagy cím megjelenését hozza magával, nem utolsó sorban pedig biztosan mindenkinek volt egy-két nagyobb élménye a játékokkal kapcsolatban (egy bizonyos címmel, vagy valami buliban másokkal), amit nyugodtan meg lehet velünk osztani. Nem titkoltan azt szeretném, ha ez a rovat arról szólna, hogy beszélgetünk. Írtok, megosztjátok a gondolataitokat, mi pedig válaszolunk, illetve kibeszéljük a felhozott témákat. Szóval beszélgessünk. BG

Sziasztok!

Így a 14.szám után megérett bennem egy kisebb vélemény, kritika a lapról.
Először is pozitívumokkal kezdeném.A tartalom szerintem a legfontosabb ha egy újságról van szó.
Ebből csillagos ötös jár nektek,hogy miért ,mert mindig frissek információk érdekesek a tesztek és az a kis humor is a helyén van.Néha a pontozásokban érzek némi engedettséget ,de hát ez van túl jó szívűek vagytok. *(Na ez érdekes, mert én pl. általában szeretek akár az egész netes bagázsnak ellentmondani, mikor „csakazértis" alapon erőteljesen lehúznak olyan címeket, mint a GT5 vagy Duke Nukem Forever Ugyanakkor pl. a Drivernél is úgy éreztem most is kicsit engedékenyebb leszek azzal a 7 ponttal, hiszen jó játék az, aztán csak jóval a lapzárta után láttam azt a sok-sok 8 pontos értékelést róla. Lehet nincs már bennük a klasszikus Driver szelleme, vagy nem tudom. K)* ***(Szerintem tesztelőként is meg kell maradni gamernek, gamerként pedig egy kicsit gyereknek. Élvezni kellene a játékokat, nem a legapróbb hibákat keresni – vagy ha mégis az utóbbit tesszük, hát ellensúlyozzunk mellette. A videojátékok lényege: kikapcsolódás és szórakozás. BG)***
A tartalom mellett a külső is legalább ugyanolyan fontos. A borítók mindig jól néznek ki nincsenek tele olyan fölösleges információkkal ami az újságban is megtalálható. Na jöjjön a fekete leves.Az újságon belüli képek elrendezése valami kiábrándító.Kb 2 hónapja mikor olvastam az L.A Noir tesztet abba kellett hagynom mert a szememnek egyszerűen rossz volt a látvány kicsit olyan érzésem volt csak úgy bedobáljátok őket az e3-as és Gamescomosos összefoglalóknál végképp persze a szűkös határidőre is fogható de például a Resistance 3 teszt valami mesés volt és a Carter is pedig már rég tudtam h rossz a játék számomra. ***(Magyarázhatnánk a bizonyítványt, de nem fogjuk… az összefoglalók a lapzártáknál készültek el, így valóban kevés időnk maradt azokra, de innentől sokkal jobban odafigyelünk erre is – cikkek kapcsán pedig igyekszünk a legtöbbet kihozni: ha a Resistance, és a Cartel tetszett, szerintem ebben a számban is találsz olyan külsejű cikket, ami tetszeni fog. BG)***
Végszó gyanánt csak Gratulálni tudok a laphoz továbbra is venni fogom de ezt a képes dolgot jó lenne megoldani annyival jobb lesz vissza nézni egy pár év múlva.És remélem válaszoltok.

üdv: Krisztián

(Köszönjük, és természetesen dolgozunk azon, hogy a maximumot hozzuk ki a magazinból. BG)

Hello Konzol Magazin csapat!

Nekem elég jól telt anyaram sokszor voltunk kirándulni itt magyarországon és külföldön is,
de persze nem maradhatott ki a játék sem.Bár egy kicsit rövid volt a szünet de nem baj jól szórakoztam nyáron de mondjuk most az iskola jön pár nap mulva az már annyira nem jó.
(Hát ez olyan általános, bárkire ráhúzható levél, de azért köszönjük. K)

Viktor

Hello konzol csapat!

Szerintem az újság tök jó.Amióta veszem csak ezt olvasom. *(Néha azért lehetne könyveket is. K)*
Jó hogy vannak benne nyereményjátékok bár nem sokszor nyerek. *(Az mit jelent, ritkán, vagy soha? K)*
Szerintem lehetne többet sorsolni hogy mindenkinek nagyobb eséllye legyen nyerni. *(Azért a kisorsolt nyeremények sem a fán teremnek, de MPeti és Gáborék nyilván azon vannak, hogy minél több ilyen lehetőség legyen. K)*
De amúgy semmi baj nincs velle a tesztek jók,a szövegek jópofák,a cikkek érdekesek.
Egyszóval „TÖKÉLETES"
(Ja, hogy ez egy duplázás. Viktor már csak ilyen, rövid és célratörő, nem merül el a részletekben, de újfent köszönjük, pláne a dicsérő szavakat. K)

Viktor

(Azért egy pillanatra megijedtem, hogy elvesztem a párhuzamos dimenziók között, de végül megnyugodtam, mert hát tényleg ugyanaz a lelkes olvasó írt, max biztosra akart menni, amit értékelünk. Szevasz Viktor, bekerültél. Kétszer is. BG)

Üdvözletem ismét mindenkinek!

Nahát először is remélem mindenkinek úgy telt a nyara ahogy tervezte!*(Pffff… Feljött rám 10 kg izom, és szálkásabb is lettem, de azért csöppet jobb nyárra számítottam. K)* Elég hosszú idő volt ,hogy újra kezemben tarthassam a dózisom de megérte.Meglepetésként ért RBaly távozása,és az is hidegzuhanyként ért,hogy JediEco se írja tovább a kibeszélőt mert az írásai nagyon tetszettek azért mert nekem is ilyesmik a meglátásaim ! *(Nekem is bejött a rovata. K)* ***(Azért eszgé szerintem szintén fantasztikusat írt, és én maximálisan megértem és elfogadom Jedi döntését, aki csak itt maradt velünk, szóval nincs ok a szomorkodásra. BG)*** Na szóval skacok ne tűnjetek el örökre ! *(Itt vannak, csak más formában. K)* Viszont annak örülök,hogy böjtös itt lesz ugyanis a régi írásait az 576konzolokból jól ismerem. ***(Te is örülsz, én is örülök, mindenki örül. Ez tök jó, mert akkor mind boldogok vagyunk. BG)*** A nyereményjátékok nagyon jók és Martin retro írásait is szeretem de a japó rovatot hiányolom nagyon! ***(Nagyjából ki lett vesézve a téma, sok újat már nem lehetett volna hozni benne. BG)*** Na elég a zagyvaságokból folytatom az aktuális témával ami pöpec mert jó érzéssel tölt el ha a múltamról kell beszélni vagy épp most írni. Nahát Mortal Kombat , mi ezt elég jól kiviteleztük suhancként , ezt úgy kell elképzelni mint egy harcosok klubbját mivel sokan voltunk nem mindenki vehette fel kedvenc karakterét az MK-ból , aztán adott volt a helyszín (ruzsin) ami egy nagy terület füves,fás ,bokros és a persze a szülők nem láttak oda ,sőt oda se tudtak jönni , mert dzsungel harcoskodniuk kellett volna.A játék lényege a verekedés volt ami első vérig tartott mindig.Volt aki kisebb vagy épp nagyobb sérüléseket szerzett amit otthon meg kellett magyarázni a szülőknek,ha pedig nem sikerült akkor büntetésből nem jöhetett játszani és sajna kevesebben is lettünk. Emlékszem mikor az egyik haverom otthon azt adagolta be,hogy leesett egy fáról a szedresbe, ami hihető volt mert hát ilyen ez a terület,csak a sérülések nem onnan származtak :D ! De jó volt jajjjjj!!! *(Nekem egy kicsit brutális gyerekkornak hangzik, ahogy elképzelem amint beöltözve „első vérig" püffölitek egymást, de a füves, fás feeling leírása megérintette gyermeki lelkem. Imádtam anno a nagy sűrű bokrok közti ösvényeken dzsungelesdit játszani. K)* Volt egy másik játékunk ami még akkor a filmre épült nem a játékra és ez nem más mint a Predátorozás!Ennek lényege vagyis alapja egy sima bújócska fogócska csak annyi volt benne az extra,hogy éjszaka a sötétben iskolák és óvodák hátsó részeiben vagy a ruzsinban játszódott. *(Ti aztán tudtátok, hogy kell élni. K)* Ennyit a gyerekorról.Van még egy sztori ami 3 napja csütörtökön este történt.Azt tudni kell,hogy a telefonomon a csengőhangom MGS1 mikor észrevesznek a katonák. *(Jézusom, kb. a negyedik-ötödik hívásnál hajítanám ki az idegesítő telóm. K)* Nos én és János barátom , 1 üveg bor társaságában eldöntöttük,hogy felmászunk egy épületre ahonnan szép a kilátás éjszaka és borozás közben lehet kicsit chillezni . Átmásztunk a kerítésen,majd fel az épület oldalán,ahol csak a falhoz lapulva tudsz a párkány szélén kilopakodni ennek az épületnek az erkély részére,és ekkor megcsörrent a telefonom na ekkor egymásra néztünk és tekeredtünk mert ez a helyzet spontán MGS feeling volt,igaz snake-nek nem volt bor a kezébe és minket se akartak AK-val lelőni de akkor is :D:D:D:D:D *(Na ez zsír, én utoljára talán az Aliens-be tudtam beleélni magam, lehet többet kéne innom. Viszont anno tényleg kommandóst játszattunk egy barátommal, szörnyek ellen a lépcsőházban, persze annak is már ezer éve, pontosabban 20. Aztán volt egy lány, akivel 15 éves koromban szerettünk éjszaka a lépcsőházban labirintusozni, de az a játék más okból tetszett…K)* ***(Na, kezd izgalmas lenni a téma, mesélj még Krisz. BG)*** Na hát részemről ez a téma ennyi!Még anyit szeretnék kérni ha esetleg valakinek vannak felesleges ps1 demo lemezei vagy akármilyen elektronikai kacat és megakar tőle szabadulni akkor az feltudja velem venni a kapcsolatot PÜ-ben az újság elektronikus felületén!!!! THX Ja Krisz lógok neked még egy képpel amit kértél,majd pótolom.. (Köszönöm szépen, de ööö… ha megölnek sem ugrik most be miről van szó, majd visszalapozok pár Konzoltációt. K) Remélem egyszer vagy akár többször is összefutok mindenkivel aki az újságért dolgozik!Na csumpa.....Nem mindegy,hogy egy okos hülyéskedik,vagy egy hülye okoskodik...... *(Nekem anno azt mondták „nem mindegy, hogy b****k hozzátok menni, vagy megyek hozzátok b****i". Tipp: nem „bulizok"/"bulizni"K:)*
"Before we find world peace we gotta find peace and the war on the streets"
Üdv

versum

Szegasz Konzol Team!

Sokáig nem akartam írni,mert semmi érdemlegeset nem tudtam volna a témához szólni,de amikor olvastam Böjtös Gábor blogját,miszerint lehet más témáról is beszélni,tollat ragadtam.
Szóval: Legnagyobb nyári meglepetés.
Egyértelműen a Shadows of the Damned.
Évente adják ki a CoD-t meg a hasonló játékokat,de olyat amire azt mondhatjuk,hogy JÁTÉK,nem csinálnak.
Most azonban Suda 51 és Shinji Mikami jóvoltából elkészült a SotD,amire bátran mondhatom:A Játék.
Minden megvan benne ami egy ütős játékhoz szükséges:Remek zenék,élvezhető játékmenet,rengeteg poén és persze szimpatikus főszereplő. *(Bakker most már kajak én is végigtolom, különben örökre a kimaradt klasszikusok gyászos listájára kerül fel nálam. K)*
Nincsen egetrengető grafikája,nem lehet multiban játszani,de egy igazi játék,ami leginkább a PS1-en megszeretett stílust idézi.
A régi Shadowman jut az eszembe,bár biztos a cím miatt van.Ebben nincsen plüssmaci.:) *(Hát a plüssmaci azért a Shadowman-ben sem pont „tündéri" jelleggel szerepel, de akár Robbie, a véres nyuszi a Silent Hillben sem. Van, hogy egy horrorban a legártatlanabb gyermeki énektől áll fel leginkább a hátadon a szőr. K)*
Csak gratulálni tudok a Grasshopper Manufacture-nak,és már várom a következő elborult produkciójukat:A Lollipop Chainsaw-t.
Na ennyi lenne,nem akarom ismételni az eddig leírt mondataimat és nem is akarok részletesen belemenni a játékba,mert arra ott van Böjtös Gábor tesztje.
Üdvözlettel:

Ryu Hayabusa

(Jó, hogy nem vagyok egyedül a véleményemmel. Ez a Lollipop meg szintén zseniálisnak tűnik. Besz*rás, hogy mit ki nem találnak Sudáék. Ám az sajnos már most elkönyvelhető, hogy a zombigyilkos csaj kalandja sem fog robbantani a pénztáraknál. BG)

Hello, hello mindenkinek a magazinnál!

Nos, a nyár kicsit nyűgösen telt, hisz meg volt apadva a játék felhozatal de arra tökéletes volt, hogy egy-két régebbi játékot beszerezek de ez kb. minden évben így volt. Nekem ezek akkor is újak hiszen nem játszottam velük így új élményt nyújtanak. *(Igazából én sem értem sokan miért szeretnek akár rosszabb – és főleg drágábban kapható – stuffokat venni, csak mert azok az újak, mikor – szerintem – célszerűbb lenne végigböngészni az elmúlt pár év termését, hogy hány 9+ pontos cím maradt ki. Egy 10 pontos játéknak fél év múlva már nem lenne meg a hangulata?K)* ***(És akkor ott vannak még a 6-8 pontosok is, amik között szintén vannak jó kis kalandok, ezek meg 3-5000 forintot simán megérnek. Nem csak a 9-10 pontos játékok nyújthatnak maradandó élményt. BG)*** Még van mit be pótolni de most meg már jönnek az újak, inkább arra fókuszálok. *(Na, mondom én. K)* Most meg is tehetem mert a nyári melóból sikerült finanszírozni a játékok terén a jövőmet, úgyhogy most mindent előrendeléssel veszek végre már. Ami talán vicces sztori, hogy év végén az osztály főnök vissza adta az osztály pénzt amire azt mondta jó édes apám (az isten áldja meg, best of





APPROVED

fater), hogy azt csinálok vele amit akarok így abból lett egy Red Dead Redemption. *(Jó választás! K)* ***(De mennyire, lásd majd a lezárást. BG)*** Én nekem az mindenem lett, amúgy is western fan vagyok, na de az a játék... Igen akkor már ki jött egy ideje de nekem csak most sikerült beszerezni. Alig vártam és nem csalódtam. Most az L.A. Noir meg a Dirt 3 vár ilyen státuszban, bár a Dirt 3-mat havernál kipróbáltam és nagyon jóra sikerült. ***(Az L.A. Noire is nagyon komoly lett. Megvannak a hibái, de a sztori, és ahogy azt tálalják nekünk, plusz néhány ötlet, meg a hangulat… nem is mondok semmit, inkább ess neki minél hamarabb. BG)*** Az az új módozat a trükközés vagy mi a szesz, az mindent visz. Kitérnék akkor a magazin kritikára is akkor. A pontozási rendszer tökéletes (mányifik) már mint gondolok itt arra, hogy nemrég elővettem régebbi számokat olvasgatni és igen csak furcsa az 1-től 5-ig való számozás de ezt már megoldottátok. *(„Osztályoztunk", nem pontoztunk :) Kipróbáltuk, jó ötlet is volt, csak sajna a gamerekbe már belevésődött a 10 pontos rendszer. K)* Amúgy szerintem minden rendben van de ami talán hiányzik néha-néha, hogy ha egy nevesebb cím megjelenik és a borítón is az figyel akkor dobhatnátok bele posztert egy kis A4-es is megteszi de lehet A5-ös is tök nyolc, bár lehet, hogy nagyobb költségvetésbe kerülne, pl. becsomagolni az újságot fóliába, hogy ne essen ki a poszter vagy maga a poszter elintézése nehézkes de szerintem mindenki örülne neki. *(Igen, ehhez sajnos át kéne alakítani a magazin szerkezetét, de nyilván folyamatosan törekszünk újításokra, ha azokat jó ötletnek és kivitelezhetőnek érezzük K)* A levelem végén RBalytól búcsúznék akkor, jól csinálta amit csinált sajnálom is, hogy elmegy de ha menni kell nincs mese menni kell. *(Ez bizony így van. Amúgy tényleg jó volt Baly-val együtt dolgozni, én is sajnálom, és ugyan nehezen, de megpróbáltam megérteni/elfogadni, hogy úgy érezte váltania kell. K)*

Üdv: NikoN Papa

Feleslegesen porosodik nálad? Már nem használod?

Gondolj ránk!

NES (Nintendo Entertainment System), SMS (Sega Master System), SNES (Super Nintendo), SMD (Sega Megadrive és Genesis), Nintendo 64, Sega Dreamcast játékokat, gépeket, dobozokat (gépekét is), füzeteket keresünk!

Külön kiemelt sorozatok (minden egyéb géptípusra is): Actraiser, Battletoads, Contra/Probotector, Castlevania, Metroid, Splatterhouse, Turrican.



Konzol Magyarország Kft.
"Böjtös Gábor részére"
1151 Budapest, Visonta utca 1-2.

bojtosgabor@konzol.eu

Sziasztok.

Nekem a nyaram nem telt valami jól el, köszönhetően annak, hogy bár meglett a diplomám, nem vettek fel kommunikáció MA-ra (köszönhetően az egyre magasabb, már-már irreális ponthatároknak és nincs pénzem költségtérítésesre járni) - viszont legalább addig is tudom riogatni Konzol Online-on a társaságot. Több értelemben is. Ezt leszámítva túléltem, nem égtem szanaszét, bár tenfarunk megsült jónéhány alkalommal, ásványvízhez és sörhöz fordultunk bizalommal. A játékos témához nem tudnék hozzászólni korrekt módon, mivel én ilyen maradi vagyok, tehát jöjjön a harmadik felvetés: hogy hogyan is lehetne egy konzolos lapot elképzelni? A kérdés jó. Először is a lényeg az unikum (s itt nem a boltban vásárolható termékre gondolok), ezen belül arra kell gondolni, hogy igenis legyen meg a hangulat, az írók stílusa, illetve azok a rovatok, amelyekre évek múltán is úgy gondol vissza az Olvasó, hogy "Igen, de szép is volt". Ezenfelül továbbra is fenn kell tartani azt az érzetet, hogy az újság készítői szintén emberek, akikkel simán el lehet társalogni (mondjuk egy ital mellett), mert szerintem senki sem tudná elviselni, hogy az Olvasók "le vannak...". ***(Szerintem ha valaki belenéz a levelező rovatunkba, akkor már egyből sejti, hogy ilyesmiről szó sincs. BG)*** Még egy valamit lehetne ehhez hozzácsapni: természetesen a korrekt, olvasmányos recenziókat, melyek manapság minden videojátékkal foglalkozó folyóiratnak elementáris része lett. *(Hát ezzel tulajdonképpen most nem mondtál semmi újat, de a baráti, közvetlenebb hangvételű stílusról nyugodtan állíthatom, hogy kezdettől fogva ezt volt a célunk, és őszintén ezt is szerettnénk. K)*
Ha ez mind megvan, nem lehet panasz. Nem kell extra DVD a sikerhez. Az gyártási költséget, áremelkedést és vonakodó vásárlóbázist von maga után.
Na abbahagyom, mert szerintem egy betűt nem értenek az Olvasók abból, amit írok. *(Na már megint ez a kisebbségi komplexus kedvenc olvasónktól. K)*

V-alaki

Ui.: Grat Böjti :)
(Köszönöm, és hidd el, ha valaki leírja ide a véleményét, az az olvasókat is érdekli, és minket is. BG)

Sziasztok KonZol(S)tation!

A kezdettől olvasom a konzol magazint. Több olyan játékot is játszottam, kiplatináztam amit teszteltetek. pl. Enslaved, Majin, WWE All Stars. Azt tapasztaltam, hogy ezek a játékok jóval jobbak voltak annál, mint amit az értékelésben írtatok. Én több pontot adtam volna. *(Na most mivel ezek közül csak az Enslaved-et értem magam gyermekének, engedelmeddel reagálnék. 4/5-öt adtam rá, ami direktben átváltva 8 pont, de az én értelmezésemben inkább 8.5. Leírtam mennyire lenyűgöz az apokaliptikus világ és a sztori, sőt még az egyesek által kritizált harci rendszer is bejött, mert egész jól rá lehetett érezni. Ugyanakkor azt is leírtam, hogy a játékmenet a kezdeti illúzió múlásával kissé korlátozottnak tűnik, és végül a történet sem olyan mértékben bontakozik ki, mint ahogy azt a jóval komolyabb kezdeti felvezetés után várnánk. Mintha egy jól induló film a végére kissé ellaposodna. Éppen ezért túlzás lett volna 5-öst adni rá, de mind a mai napig a tavalyi év egyik leginnovatívabb másod-élvonalbeli címeként ajánlom. K)* ***(Ebben a témában felesleges mentegetőzni, mert nincs tökéletesen objektív teszt, elvégre mindenkinek van saját (!!) ízlése és értékítélete, ami belekerül valamilyen szinten az írásába is. Ettől függetlenül igyekszünk úgy „ítélkezni", hogy az nagyjából a többség véleményét tükrözze. Az Enslaved esetében például azt tudom mondani, hogy teljesen egyet értek az értékelésével, ennél többet egész egyszerűen nem kaphatott a játék – ráadásul a 8 pont egy nagyon jó eredmény, mert nem csak a 9 és 10 pontos programok lehetnek jók, azok már a legfelső kategória. BG)*** Lényeg, hogy szerintem minden játékra legalább KETTŐ tesztelő kellene, mert annyira mást nyújt egy játék az egyik embernek, mint a másiknak! Lehet, hogy az egyik csak 6-7 pontot ad, a másik 8-9-et... Úgy látom, hogy aki játékot szeretne vásárolni, nem szabad a pontszámaitok alapján dönteni! A demo kipróbálása sem tudja megmutatni milyen a teljes játék, lásd Castlevania-t. Szerintem két tesztelő kell, egy közületek, és kellene a civilek közül is, akik igazi gémerek. *(Már megbocsáss, de igazi gémerek vagyunk, csak megpróbáljuk minél nívósabban leírni a tapasztalatainkat/véleményünket. A két tesztelő per játék egyszerűen kivitelezhetetlen, számos szempontból, amit be is láthatsz, ha alaposan utánagondolsz. Az „összedolgozós" cikkek is nagyon ritkák, nem véletlenül. Látványos különbségre amúgy sem nagyon lenne példa két értékelés között, hidd el, hiszen a „fiúk" legtöbbje irdatlan sok játékot látott már életében, így van mihez viszonyítaniuk. Természetesen, ha valaki gyanúsan magas pontszámot kíván adni, arra rákérdezünk, és ugyanúgy, ha valaki túlzottan le akar húzni egy sikergyanús címet, azt is csak alapos érvnél hagyjuk, vagyis nem dobálhatnak a tesztelők kedvükre 10 vagy 1 pontokat, és még ha a szubjektív megítélés miatt +/- 1 pontos véleménykülönbségek természetesen bármikor előfordulhatnak, a fiúk mérvadóan pontoznak. K)*

üdv, KovZsi

(Kedves KovZsi. Bevallom, nagyon sokan döntöttek már vásárlásnál a cikkeink alapján, és a legtöbben nem bánták meg. Mert mi is gamerek vagyunk, sőt pont ezért is választottuk ezt a foglalkozást. BG)

Hopp, már a második oldal végére is értünk, pedig még csak kezdtünk volna belemelegedni a dologba. Köszönjük a hideget, köszönjük a meleget, és ha valami még böki a csőrötöket, azt nyugodtan zúdítsátok ránk, elvégre azért van ez a rovat, hogy hallassátok a hangotokat.
A megszokott témák és lehetőségek mellett van egy új alapom a társalgáshoz…
Valamelyik este pár Live-os barátommal a Red Dead Redemption csodálatos világában kalandoztunk. Természetesen az lett a vége, ami amúgy egyszemélyes módban is vissza-visszatér nálam, és ami miatt a megjelenés óta nem vittem végig a sztorit – röstellem, de egyszer pótolni fogom –, avagy a szimpla ökörködés, és a játék világának élvezete. Vágtáztunk a napsütötte prérin, majd felnyargaltunk egy hegyoldalra, ahol a szakadék széléről figyeltük az alattunk zubogó folyót, ezek után pedig először felváltva, majd együtt ugráltunk a vízesés melletti mélység alján lévő vízbe. Hatalmasakat röhögtünk, és élveztük ezt az egészet. Amit pedig mindez felvetett bennem, az a következő. Vajon hol ér véget a videojáték, és hol kezdődik egy újabb élet? Mi az a pont, ahonnan veszélyessé válhat a videojátékozás, illetve veszélyes lehet-e egyáltalán? Elvégre leginkább olyan dolgokat teszünk meg, és olyan dolgok „rabjaivá" válunk, amiknek a valós életben nem lehetünk a részesei.

Leveleiteket hagyományos és elektronikus formában egyaránt nagy szeretettel várjuk, és ismeritek a szöveget: a postacímünk (a borítékra írjátok rá: Konzoltáció) és konzoltacio@konzol.eu levélcímünk bármennyivel megbirkózik.



Szevasztok,
Böjtös Gábor és *Krisz*

KONZOL magazin

Október végétől

„Emögött az ajtó mögött talán megleled a borostyánszobát..."

Amennyiben lemaradtál volna valamelyikről, a kiadótól megrendelheted az eddig megjelent magazinokat, darabonként **499 Ft***-os áron!

Dobj nekünk egy levelet elektronikus (elofizetes@konzol.eu), vagy hagyományos postaládánkba a neveddel és a címeddel, és mi kiküldjük neked a magazint.



A lap korábbi számait a Console Corner-ben is megveheted a mostani mellett *599 Ft*-ért.

** Egy lapszám esetén 200 Ft-os postaköltséget számolunk fel. E feletti mennyiség esetén, a rendelt darabszám függvényében határozzuk meg a postaköltséget.*
A Konzol Magazin 2010-es számait most akciós áron megvásárolhatod. A részletekért lapozz a 27. oldalra.